
CLUB
Nintendo®
65
PAGINA 64
·GOLDENEYE 007
·DIDDY KONG RACING
·MACE:THE DARK AGE
SUPER MARIO 64 CLUB
GAME & WATCH GALLERY 2
KILLER INSTINCT CLUB
REPORTE ESPECIAL
NINTENDO
SPACE WORLD '97
·ZELDA
THE OCARINE OF TIME
·F-ZERO X
·YOSHI STORY
Chile $ 1.500
Bolivia Bs. 7.00
00701
7 806640 035012



SOPROLE M.R.

✔ Aporta el 20% del Hierro diario en niños hasta 3 años. ✔ Naturalmente enriquecido con Calcio. ✔ Sabores naturales.. ✔ Fruta colada.

editorial

Cada vez que una feria internacional de videojuegos como el Shoshinkai [ahora llamado Space World] se realizaba, estábamos al borde de un ataque de nervios por conocer y ver lo último que las grandes compañías como Nintendo nos tenían preparado para aumentar nuestro hobby, pero como te podrás informar en las siguientes páginas, el Space World '97 hizo que muchos en la Editorial pidieran sus vacaciones antes de tiempo, y que otros simplemente presentaran licencias por enfermedades psiquiátricas.

Bueno, el motivo es que las declaraciones del señor Hiroshi Yamauchi [Presidente de Nintendo en Japón] provocó en mis colegas la sensación de que todo lo trabajado y visto hasta ahora sólo era el comienzo de una interminable historia que se está gestando gracias a las creativas mentes de los que dedican sus vidas al servicio de la entretención.

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA

LEANDRO RAJOVETZKY - NICOLAS F. DE BREA - LUIS ALBERTO FRANCECENA - CARLA D. GENOVESIO VIDAL - GUILLERMO L. PAOLINI - GASTON NICOLAS GRILLO - JOSE LUIS MIRANDA - MATIAS RAUL BARRIONUEVO - LEONARDO DIAZ - PABLO MANTOIANI - FEDERICO ANGEL JIDAIDE - LUIS HECTOR SEQUEIRA - MAXIMILIANO O. DELGADO - THOMAS HARTL - DIEGO SCAIANO - LEONARDO E. VELAZQUEZ - RODRIGO LAUGA - LUCIANO TOUFINI - TEDEO RENE CALDERON

CHILE

JUAN PABLO GALLARDO CRUZ - FRANCISCO JAVIER JORQUERA - SHAO KEN - GUSTAVO BUERO - SAN SEBASTIAN - PEDRO A. CARRASCO GALLEGUILLOS - ALFREDO - GIOVANNO BRISSO - SOPAPO MASTER - PABLO GATICA M. - GERMAN SANCHEZ - YASSER LEON - HANS NORAMBUENA BRUNO - JOSE JOAQUIN ARTRIA LEMAITRE - PABLO OLIVA LOS IRACUNDOS - FRANCO - LEONI - FEBRO - BURGUES - BOSCO - JUANO - SERGIO MADRID NUÑEZ - JOSE ANDRES BOSTOS O. - FRANK CONTRERAS CASTRO - PABLO VICTOR JAVIER TORRES DE LA MAZA - JAVIER VENEGAS I. - VICTOR NEIRA VERA - FELIPE CROCKER CABRERA - PABLO LOPEZ VALDEBENITO - ALBERTO IGNACIO CASTILLO VELOZO - JUAN PABLO LOPEZ G. - MARIO HERNAN ARAYA ROMERO - PABLO GOMEZ - GERMAN ROA ARIAS - VICTOR NEIRA VERA - VICTOR CHAVEZ - FRANCISCO JAVIER CASTILLO GANA - SERGIO PEREZ - JACOBO QUEZADA PAEZ - JONATHAN y CRISTIAN - CHRISTOPHER GEPP TORRES - FRANCISCO DIAZ F. - FELIPE SIEGEL REYES - ROBERTO ANDRES JARAMILLO MOYA - JIMMY HENDRIX - GUSTAVO CONTRERAS - MATIAS LIZ - DIEGO RODRIGUEZ - JUAN ADOLFO VEGA RETAMALES - RODRIGO SAA CARUAJAR - JOSE ANDRES BOSTRA O. - LEONARDO ACEVEDO - FRANCISCO MONTINO CARDENAS - CRISTIAN ALEJANDRO YAÑEZ MEDINA - JAVIER ROMERO - NOEL - ROY SLATER CLEMENT - GUSTAVO CONTRERAS - JUAN ALFREDO ALVARADO - JAIME MARTINEZ CUEVAS - FRANCO PIZZEGHELLO CORDERO - MIKEL JON EKELUND MIRANDA - LAURA NILO



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 7/01 Nº 65
ENERO 1998
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Departamento Editorial (Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Asistente Editorial
Orlando Véjar

Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S. A., Reyes Lavalle 3194, Santiago, Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson C. Gerente de Ventas de Publicidad: María De Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F., Ediciones Continentales S. A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Lucio Traverso Natale. Registro de propiedad intelectual Nº704364 Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S. A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez., Moreno Nº 794 9º Piso, Of. 207 (1091), Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S. A. C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Antártica Quebecor S. A., en Enero de 1998. Chile recargo por flete (I- II - XI - XII Regiones) $ 70.

SUMARIO

Dr. MARIO



Querido Dr. Mario deseo que me respondan a estas interrogantes:
1.- Quisiera saber si CAPCOM planea lanzar algún truco de MEGA MAN en N64 o en DD
2.- Para poder adquirir el DD, ¿tendré que pagar el mismo costo del N64
3.- ¿En STAR FOX64 existe algún truco para tener el modo EXPERT y el otro modo en VS sin tener todas las medallas de los planetas?

XAVIER ZAMBRANO URQUIDI

Una vez más tenemos el deber de informarles a todos los lectores que Capcom no figura dentro del Dream Team de Nintendo, por lo cual ningún juego bajo la licencia de Capcom saldría para el N64 para desgracia de muchos, pero como también hemos dicho en otras oportunidades, la esperanza es lo último que se pierde. Con respecto a lo del DD, debería ser como tu lo dices pero todavía falta mucho para sacar conclusiones, pero valdrá la espera. Con respecto a tu tercera pregunta debemos decirte que no creemos que exista este truco. De todas maneras, en cuanto sepamos algo, te lo informaremos.

¡Hola amigos de Club Nintendo! Tengo una duda que ronda día y noche por mi cabeza, ¿Saldrá el juego Final Fantasy VII en N64?

MURIER QUEZADA JIMENEZ

Sin duda la serie Final Fantasy ha dado mucho que hablar en todo el mundo, desde los amantes de los RPG hasta los fanáticos de los de aventuras pues además de ser un excelente juego de Rol tiene las aventuras que cualquier personaje de Nintendo podría vivir. Con respecto a tu pregunta te diremos que este juego no esta anunciado en la lista de los juegos que saldrán en 1998 y por lo tanto es difícil que lo veamos por estos lados, estamos perfectamente enterados de que este juego ya salió para otra consola (la competencia) e incluso lo hemos visto y jugado y aunque nos hemos dado cuenta que este juego podría perfectamente salir a N64 la razón antes dada es más que suficiente.



Saludos terrícolas de la extraña y famosa revista "CLUB NINTENDO", estamos escribiendo desde Marte para felicitarlos por la calidad de su revista que nos entregan mes a mes, etc. y también para pedirles que por favor nos respondan lo siguiente. Podrían darme los magic codes del Diddy Kong Racing? Se despiden sus lectores número 007 & 008.

EUGENIO FOLATRE R. y CHRISTIAN ROA G.

Bueno amigos, dudo que nos escriban desde tan lejos, pero de todas maneras les contestaremos. Algunos magic codes interesantes para este juego son ARNOLD y TEENYWEENIES. Ingrésenlos y averigüen ustedes mismos para qué sirven.

Hola amigos de club Nintendo los felicito por su excelente trabajo, ya que es sencillamente genial. Ahora bien, ¿Me podrían dar algún truco para el juego Diddy Kong Racing?

MAURICIO BENAVENTE

Está bien amigo te daremos unos cuantos trucos para este entretenido juego. En el menú "Enter cheat" entra los siguientes códigos: TOXICOFEEDER (todos los globos disponibles serán verdes), BODYARMOR (todos los globos serán amarillos), BOMBSAWAY (todos los globos serán rojos), ROCKETFUEL (todos lo globos serán azules), luego ve a la lista de códigos para activarlos.

¡Queridos Amigos! Sigan escribiéndonos a nuestra Editorial durante este año 1998, que de seguro estará lleno de grandes sorpresas para todos ustedes.



Sé que esta pregunta es algo vieja, pero de todas formas ayúdenme, ¿Existe algún truco para tener más vidas o continues en el Batman Returns de SNES?

BERNARDO SEPULVEDA

Claro que existen trucos para este juego, y te los daremos a continuación: Para tener 9 vidas entra al menú de opciones y haz lo siguiente en el control 2: Arriba, X, izquierda, Y, abajo, B, derecha, A, arriba, X. Si lo hiciste bien escucharás un sonido que te lo indicará. Para obtener 9 continues entra al menú de opciones y haz lo siguiente en el control 2: Arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A. Si lo hiciste bien escucharás un sonido que te lo indicará.

¡¡¡Hola amigos del Club, club, club Nintendo!!!
¿Me pueden decir los secretos del Issis Olimpic Quest?

PABLO GATICA M.

Claro amigo, eso no es ningún problema, para acceder a la opción que te permite elegir nivel sólo debes pausar el juego y presionar izquierda, abajo, abajo, izquierda, derecha, abajo. Entonces aparecerá una opción especial en el menú de opciones (¡donde más!).

Lo que yo quiero saber (y en forma urgente, por favor), es si el N64 también mancha la pantalla de mi televisor, ya que mis papás me han prohibido jugar por esta razón.

ANDRES GALLARDO M.

A pesar de haber repetido esta información en reiteradas ocasiones, es bueno recordarlo sobre todo para quienes no lo saben. Lo primero que debes saber es que cualquier señal de TV puede dañar tu televisor y no sólo la de las consolas de videojuegos. Lo más importante para que esto no suceda, es jamás dejar una imagen fija por periodos muy prolongados.

Amigos, tengo una duda que me inquieta y es que he acabado varios juegos de Nintendo para el N64 y en los agradecimientos especiales aparece el nombre de "Super Mario Club". Me gustaría saber qué es este Club y a qué se dedica.

EDUARDO SOTO R.

SPECIAL THANKS
YASUHIRO SAKAI
YOSHITAKA NISHIKAWA
HIDEKI FUJII
YUSUKE NAKANO
WATARU YAMAGUCHI
NINTENDO E.A.D.
SUPER MARIO CLUB
RARE LTD.

"Super Mario Club" es - como su nombre lo indica - un Club compuesto por videojugadores profesionales (y no profesionales) en Nintendo de Japón. Este Club se dedica a jugar los videojuegos de Nintendo antes de que salgan al mercado para probar la calidad de estos. De hecho, ningún juego de esta compañía puede salir al mercado hasta que no tengan la "autorización" del Super Mario Club. Esto lo hace Nintendo con el fin de ver que sus juegos son realmente divertidos para cualquier tipo de videojugador.

Querido Club Nintendo:
¿Hay algún password que tenga to-

das las armas y armadura (x-buster, casco, botas de poder y armadura de pecho) y los contenedores?

"ANÓNIMO"

Tu pregunta no es muy clara, ya que no indicas para que juego quieres el password (MMX, MMX2 o MMX3) por lo que no podremos ayudarte, ¡mentira!, no seríamos capaces de hacer eso, así que te daremos un password para cada juego: Para MMX, un password con todas las armas, contenedores y armadura es 8441 2136 4421; Para MMX2 un password con todas las armas, contenedores, armadura y partes de Zero es 3366 7123 6188 3681, y para MMX3 un password con todas las armas, la armadura normal, todos los contenedores y letras de robots, Bit, Byte y Vile destruidos y además la espada de Zero es 6414 7165 6368 3385.

Hola amigos de Club Nintendo, quería hacerles una pregunta sobre el juego "Diddy Kong Racing" mi pregunta es: ¿Cómo se saca entre los ocho personajes del juego al "Gallo Drumstik" ya que no me lo dan a elegir en el juego?

GUSTAVO LOPEZ
FELIPE DE LA CALLE

Para sacar a este emplumado personaje debes, primero que nada, obtener todos los trofeos y amuletos, cuando lo logres anda a la Area Central (el lugar desde donde accedes a las demás zonas), allí verás un grupo de ranas saltando cerca de la orilla del agua. Si te fijas bien, una de las ranas tendrá plumas de gallo, si lo tocas aparecerá Drumstick, quien aparentemente había sido transformado en una rana por Wizpig.

Queridos amigos de Revista Club Nintendo. Lo primero que les diré (y antes de pasar a mis preguntas) es que ustedes son lo máximo en todo el sentido de la palabra (sobre todo Ace, Axy, Ryo y Spot, ya que envidio su trabajo), pues su labor como videojugadores, aparte de ser entretenida, es muy buena en el aspecto de la educación a nosotros, quienes nos estamos recién iniciando en esto de los juegos (Nintendo, por supuesto). Sinceramente creo que ustedes tienen para rato, ya que ejecutan su misión en forma ordenada y profesional, dándonos toda la información que necesitamos en determinado momento. Pero bueno, basta de comentarios y vamos al grano: lo primero que deseo saber es si Zelda saldrá para el N64 (quiero saber si es cierto o quedará como un proyecto más de Nintendo) y lo otro es saber algún número de teléfono de ustedes, para poder consultarles directamente mis dudas. Muy agradecido por su tiempo, se despide

MAURICIO GONZALEZ

¡Uf!, que carta más larga (y eso que la resumimos bastante). En primer lugar, debemos agradecer enormemente el hecho de que menciones que hacemos un trabajo profesional y ordenado (cosa muy rara en todos nosotros) y hacerte saber que cartas como la tuya son las que nos dan la fuerza para quedarnos hasta altas horas de la madrugada jugando en el Nintendo 64, investigando sólo para ustedes los trucos que se merecen (¡que dramático!). Con respecto a Zelda, en esta edición encontrarás información al respecto, por lo que no te adelantaremos nada (¡je, je!). Y lo otro, lamentablemente no tenemos ningún número de teléfono habilitado para este servicio, pues nos complicaríamos mucho.

Queríamos comentarles que en la página de Nintendo de USA leímos que el Disk Drive 64 no será un periférico que pueda manejar el Full Motion Video por varias razones, de ser así, ¿la única forma de hacer algo similar al FMV será por medio de la creación de imágenes en tiempo real, como es el caso de Star Fox 64?, ¿por qué si el sistema es tan poderoso, se produce el slowdown en varios juegos? (como en KI Gold, cuando están peleando en la escena de Orchid, si ambos peleadores se acercan mutuamente cerca del helicóptero) o en Turok, cuando hay varios enemigos en pantalla. ¿por qué todos los juegos en 3D tienen el efecto de la niebla y no se pueden ver cosas a distancia (como en Turok, donde se les pasó la mano), es acaso que el sistema no puede manejar tanta información en pantalla y tratan de esconder este defecto con el cuento ese del súper efecto de niebla, que sirve para saber si las cosas están lejos?

EDUARDO DURAN G.
JUAN ANDRES VARGAS
PATRICIO LOPEZ
MARCELO REYES


TUROK

Más que nada, el motivo por el que el DD no manejará FMV es por la capacidad de memoria y no porque el sistema no pueda hacerlo. Con Zelda 64 te das cuenta que Nintendo ha mejorado notablemente el hecho de estar creando cinemas en tiempo real, pues estos son infinitamente mejores que los que se programaron en Star Fox 64. Cosas como el efecto de niebla y la cámara lenta no es problema del sistema, sino del entendimiento que tengan los programadores del Hardware y su creatividad para sacarle más juego, como lo hemos mencionado en otras ocasiones. Esto problemas fueron comunes en los primero títulos, pero ahora que veas en movimiento juegos que vimos en el Space World como Zelda o Mother 3, te darás cuenta que estos problemas ya pasaron a la historia. Recuerda que esto ha sucedido siempre, pasó con el NES, el GB, el SNES y actualmente con el N64... pero siempre se supera.

◆

Estimados amigos de Revista Club Nintendo. Primero que nada, me llamo Margarita, tengo 16 años y me encantan los juegos (Nintendo, obviamente) y también leer mucho. El principal motivo de esta carta, es saber si realmente los videojuegos pueden causar algún tipo de problema al cuerpo humano, como por ejemplo, en la vista, las manos, etc. Me interesa mucho saberlo, ya que soy una persona muy preocupada por mi salud y no quisiera que me ocurra algo, por culpa de mi hobby favorito (debo reconocer que soy muy adicta, sobre todo al Tetris de Super Nintendo). Agradeciendo de antemano su ayuda, les envío unos besos y mucha suerte en este 1998.

MARGARITA SEPULVEDA

Antes de responder esta carta, debemos decirles que Ryo quedó fascinado con Margarita (es loco por las chicas de 16 y lamentablemente su mal no tiene cura). Pero bueno, agradecemos mucho tu carta, que en realidad es una de las pocas de chicas que les encantan los juegos Nintendo. Con respecto al tema que nos planteas en tu carta, debemos decirte que no debes preocuparte en lo más mínino, ya que estos sistemas de videojuegos no causan daño alguno a la salud y por consiguiente, podrás seguir jugando Tetris en tu SNES. Lo que debes mantener siempre como regla, es tomar descansos de 15 minutos por cada hora que juegas y no estar a menos de 1 metro de la pantalla de tu televisor.


CLAYFIGHTERS 63 1/3

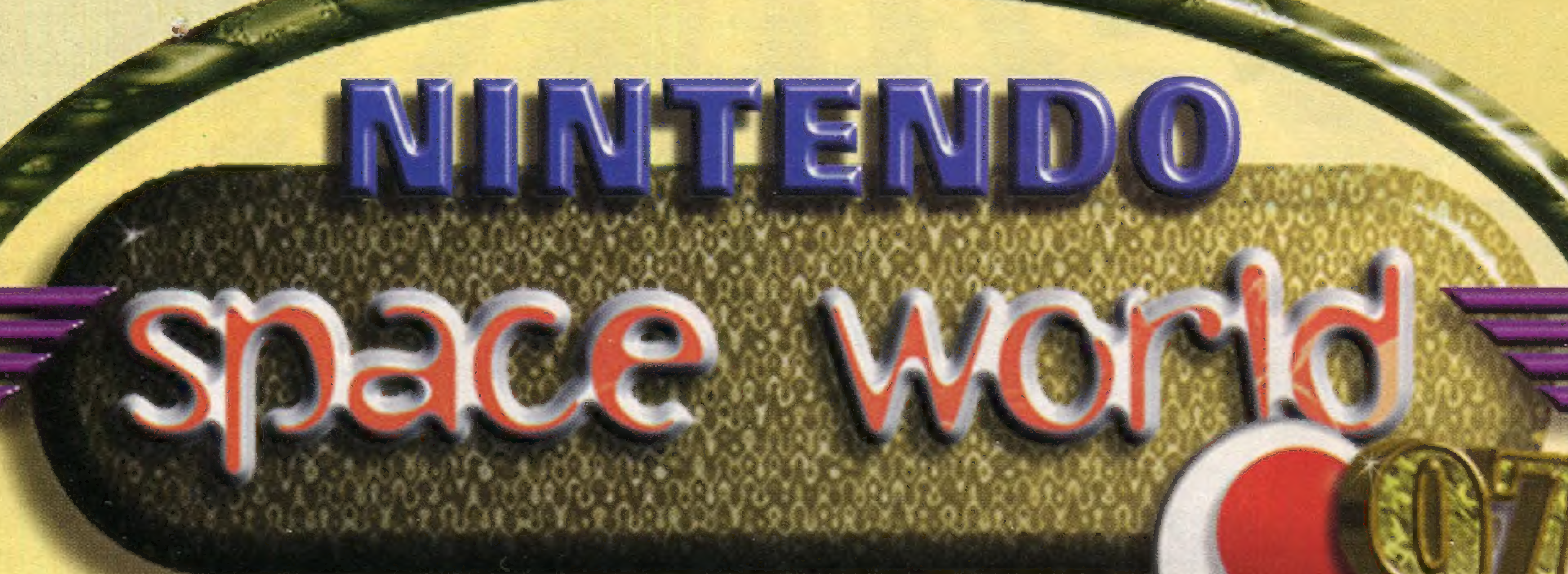
Amigos de Club Nintendo. Aparte de felicitarlos por su genial revista, quiero saber cuánto tiempo le dedican a las cartas que nosotros les enviamos (cuantas horas leen).
Muy agradecido,

MARCOS JIMENEZ L.

A pesar de que muchos amigos creen que nosotros pasamos jugando todo el día, les debemos comentar que no es así, y justamente uno de los motivos de ello, son las cartas que nos llegan a diario a nuestra Editorial (increiblemente leemos varios días a la semana) y una vez que ya están leidas todas las cartas, viene la selección de las que serán publicadas en la siguiente edición (como la tuya, por ejemplo). De todas formas, les podemos reafirmar que TODAS las cartas son leidas por nuestros pilotos durante todo el año.

TRUCOS INEDITOS

Juego...	Para...	Truco...
PRIMAL RAGE (Super Nes)	Cheat Mode...	En la pantalla principal, presiona izquierda, izquierda, izquierda, derecha, derecha, izquierda, izquierda, derecha, derecha, derecha, izquierda, derecha.
WILD GUNS (Super Nes)	Seleccionar escena...	En la pantalla de selección de jugadores, mantén presionado select y presiona A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B.
MECHWARRIOR (Super Nes)	Ser invencible...	Pon pausa en el juego y luego presiona A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L, Y. Ahora quita la pausa.
SPAWN (Super Nes)	Llegar al nivel 8...	Ingresa el password DB8D9B4H
GRADIUS III (Super Nes)	Tener todas las armas llenas...	Pon pausa y presiona arriba, arriba, abajo, abajo, L, R, L, R, A, B, Start.
EARTHWORM JIM (Super Nes)	Tener armas ilimitadas...	Presiona A, B, B y L juntos, B, X, A, X, X.



Definitivamente este evento fue muy diferente a los "Space World" y "Shoshinkais" que se hayan efectuado con anterioridad, sobre todo porque Nintendo parece cambiar la política y la forma en la que ellos están viendo al mercado de los videojuegos. Esto lo dejó muy claro el Sr. Hiroshi Yamauchi, Presidente de Nintendo NCL, en un discurso que dio el primer día del show a gente del medio. Entre las cosas que podemos mencionar como importantes de este discurso es que el Sr. Yamauchi dijo que: "En estos días, el mercado de los juegos de TV está perdiendo ímpetu. Esto es porque hay muchos juegos muy complicados o aburridos, que la gente no disfruta al jugar. Estos juegos están inundando el mercado". Es muy importante que consideres que estas declaraciones se basan en el mercado japonés, el cual muy diferente y mucho más avanzado que el americano. Allá puedes encontrar más de 1000 títulos para un sistema de "juegos de TV" como Yamauchi los llama. Respecto a lo que Nintendo piensa hacer para hacer frente a esta situación dijo: "Si nosotros podemos cambiar la calidad, el número de juegos disponibles puede ser tan poco como la décima parte de los que existen en este momento en el mercado (en general)".



En Nintendo de Japón están viendo el futuro de los videojuegos de diferente manera a como se le había visto en los últimos años: "Como se ha comprobado con el Pocket Monster y el Tamagotchi, han salvado el mercado y jugado un rol muy importante. Estos juegos tienen distintos aspectos entre sí, pero Crianza, Colección, Intercambio y Adición, serán 4 elementos importantes desde este momento en adelante" (y eso se puede ver con mucha facilidad con la gran fiebre que existe en ese país hacia los dos juegos que mencionamos anteriormente y sobre todo hacia Pocket Monster, pues nos tocó ver una gran cantidad de gente los días que el Space World se abrió al público) "... Hoy, este lugar no está muy lleno de gente, pero mañana habrá una gran cantidad de jugadores de Pocket Monster que llenarán el lugar. Nosotros les regalaremos al monstruo número 151 de este juego: Mu. Además presentaremos las versiones dorada y plateada de esta serie de juegos".



Y sí que pudimos ver a una gran cantidad de personas en los siguientes días del evento (por cierto, nosotros movimos nuestras influencias y pudimos cargar a este personaje a un cartucho de Pockemon que compramos, sin tener que formarnos).



El Sr. Yamauchi también dejó en claro que la cuestión no es nada más copiar estos elementos, sino usarlos de diferente forma a lo que los demás lo emplean: "Hablando de los nuevos conceptos, Crianza, hasta donde yo sé, el juego que tiene el nombre clave de "Cabbage" y que está siendo diseñado por Mr. Shigesato Ito, también está siendo diseñado para que se pueda criar a un ser, pero está tratando de hacerlo de una manera distinta a la que se ha hecho en Tamagotchi o Pocket Monster". Otro aspecto importante para el Sr. Yamauchi dentro de la nueva forma en la que los juegos tienen que ser hechos, es que los videojugadores tienen que interactuar más uno con otro "El concepto de intercambio, se ha realizado por primera vez con el juego de Pocket Monster. Además de estar capturando y entrenando a tus monstruos, otro de los grandes placeres de este juego es intercambiar a tus personajes con los de un amigo a través del cable video Link. Esto es algo que no se ha hecho en los demás juegos de video".



Este es sólo una de las tantas filas que hubo para poder entrar al evento y obtener el regalo del Monstruo especial de Pocket Monster.



A esto agregó el Sr. Yamauchi: "A decir verdad, el cable de comunicación del GB fue originalmente creado para competir contra los amigos. Últimamente se ha dicho que puede haber este tipo de comunicación a través de un cable telefónico, pero de esta forma no puedes ver la cara de tu rival, ni sentir su humor. La comunicación a través del GB es divertida porque estás junto al otro jugador. Así, Pockemon es un fenómeno porque no sólo es colección -como en otros juegos- sino que también tiene intercambio".



Otro de los puntos importantes de la conferencia de Mr. Yamauchi fue -obviamente- el Disk Drive. "El N64DD está siendo mostrado en este evento, pero por retrasos en el desarrollo, es muy triste para mí anunciar que no lo venderemos hasta 3 meses después de la fecha anunciada". Además de eso agregó:

"Un buen ejemplo de Adición lo tendremos mañana, cuando a los jugadores les carguemos en su cartucho de Pockemon el monstruo llamado: Mu. Los juegos malos en el mercado actual no se venden, no importa lo que pase. Incluso cuando aparece un juego con buenas ventas, estas no se mantienen por más de 3 semanas. El problema con este tipo de mercado es que muchos fabricantes de software en el mercado actual casi no tienen ganancias y tienen un gran riesgo de colapsarse. Simultáneamente la mayoría de juegos no está dejando ganancia, lo cual hace la situación cada día peor. La idea de la Adición, es que los jugadores tengan la oportunidad de disfrutar de un mismo juego por un largo periodo de tiempo. Después de que lancemos un juego del 64DD los jugadores podrán obtener nuevos niveles, personajes y hasta juegos de máquinas especializadas que se instalarán en tiendas especializadas".Para finalizar con su discurso, el Sr. Yamauchi mencionó: "Nosotros queremos darle una nueva cara al mercado del entretenimiento. Algunas de nuestras respuestas son la Pocket Camera y toda la combinación de juegos que se pueden crear con el 64DD y el Game Boy. Todo está conectado entre sí y expandirá los nuevos horizontes de la industria del entretenimiento".



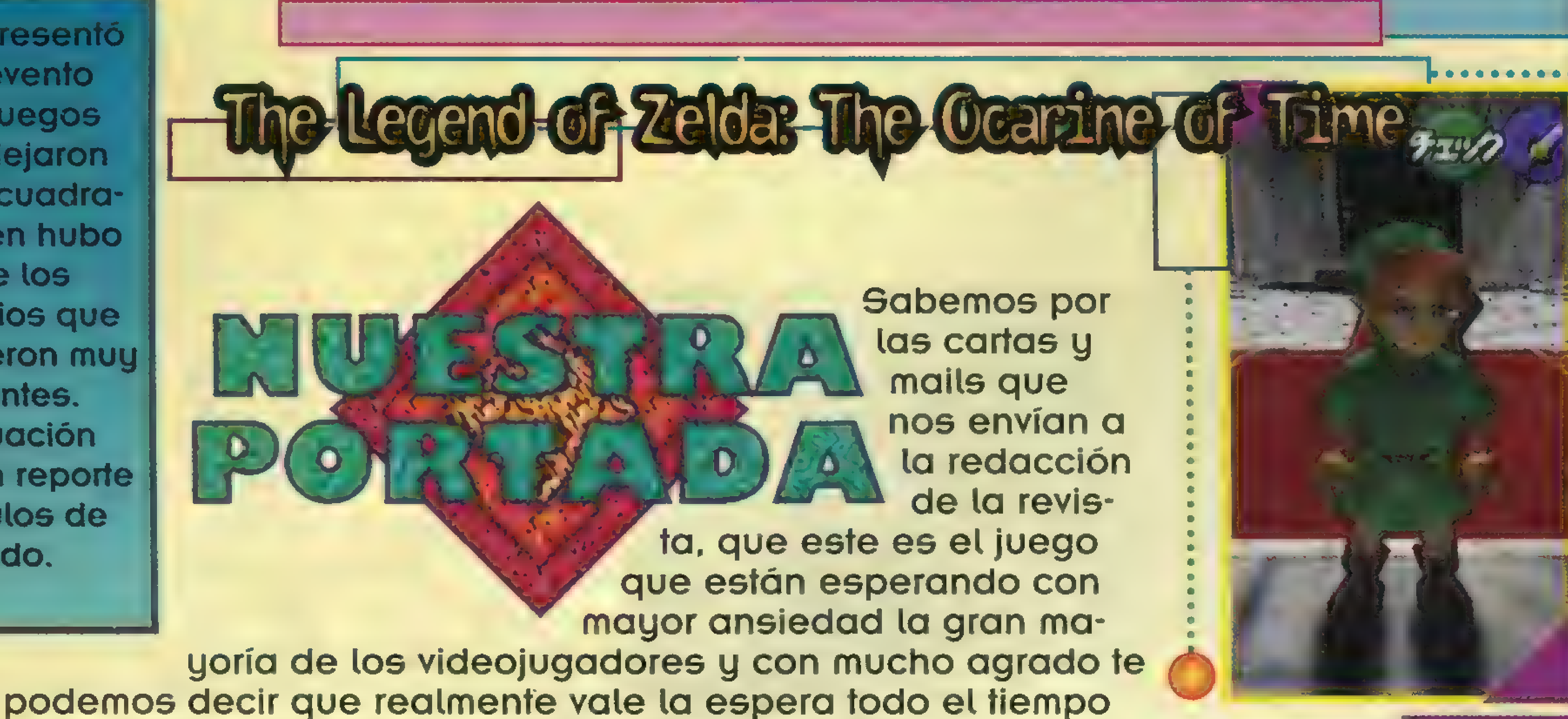
Pocket Monster es todo un fenómeno en Japón, en los días que estuvimos ahí pudimos ver todo tipo de "Merchandising" de este juego y el día del evento ni qué decir.

Nosotros creemos que es una posición muy valiente e inteligente del Sr. Yamauchi no dejarse llevar por la inercia y por el camino fácil de las ganancias inmediatas. El está dando un importante giro al mercado que seguramente otros seguirán después. El mercado de América no está tan afectado en este momento como lo está el japonés, pero es bueno saber que cuando pudiera llegar a afect arnos, Nintendo tendrá alternativas.

Como podrás ver, era importante que conocieras primero la forma en la que Nintendo basará su nueva política para una mayor comprensión de lo que pudimos ver en este evento, por eso es que hemos puesto un especial énfasis en lo que el Sr. Yamauchi mencionó en su conferencia en el primer día del Space World. Ahora, respecto al evento, definitivamente fueron muy pocos los juegos que se mostraron en este show para el N64, pero sí fue bastante "Hardware" nuevo el que se presentó. Ahora sí, después de esta introducción pasaremos a ver los juegos y aditamentos que vimos por parte de Nintendo en este evento. Sí,como generalmente lo hacemos.

Nintendo presentó en este evento algunos juegos que nos dejaron con el ojo cuadrado. También hubo otros de los licenciatarios que nos parecieron muy interesantes. A continuación veremos un reporte de los títulos de Nintendo.

The Legend of Zelda: The Ocarine of Time



Sabemos por las cartas y mails que nos envían a la redacción de la revista, que este es el juego que están esperando con mayor ansiedad la gran mayoría de los videojugadores y con mucho agrado te podemos decir que realmente vale la espera todo el tiempo que ha pasado en el desarrollo de este gran título.

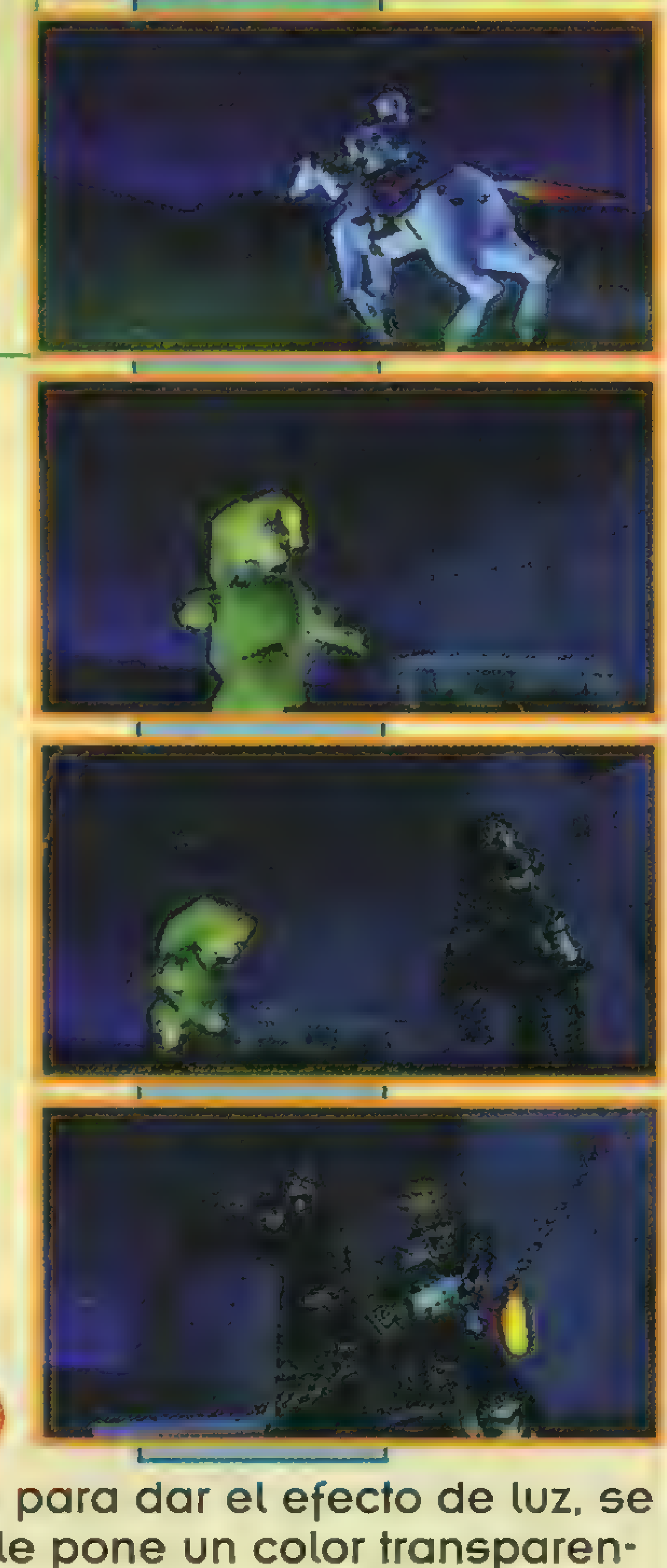
Zelda 64 (como lo llamaremos para ahorrar espacio) es un juego

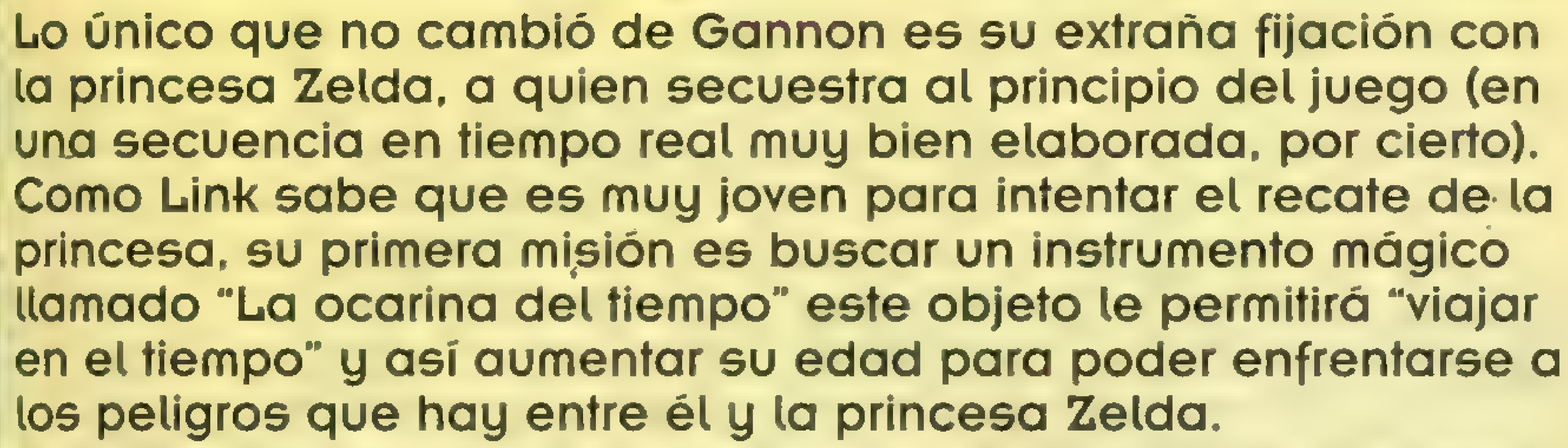
que marca los nuevos estándares para la programación de videojuegos en el N64 y cabe mencionar que es un estándar bastante difícil de igualar. Para empezar, hay que mencionar que (a grandes rasgos) en la historia de este juego, tenemos a un joven Link que se debe dar la tarea de rescatar de nuevo a la Princesa Zelda de las garras del temible Gannon. Por la ilustración que tenemos este mes en la portada de la revista, te puedes dar cuenta que un aspecto importante para Nintendo fue darles un nuevo "Look" a todos los personajes involucrados. Desde Link (a quien conoceremos en 2 diferentes etapas de su vida), hasta su temible y obligatorio enemigo: Gannon, quien en esta ocasión no es una criatura de grotesca forma parecida a la de un cerdo, sino un sujeto fornido, bastante alto, de nariz afilada y de prominente bigote.



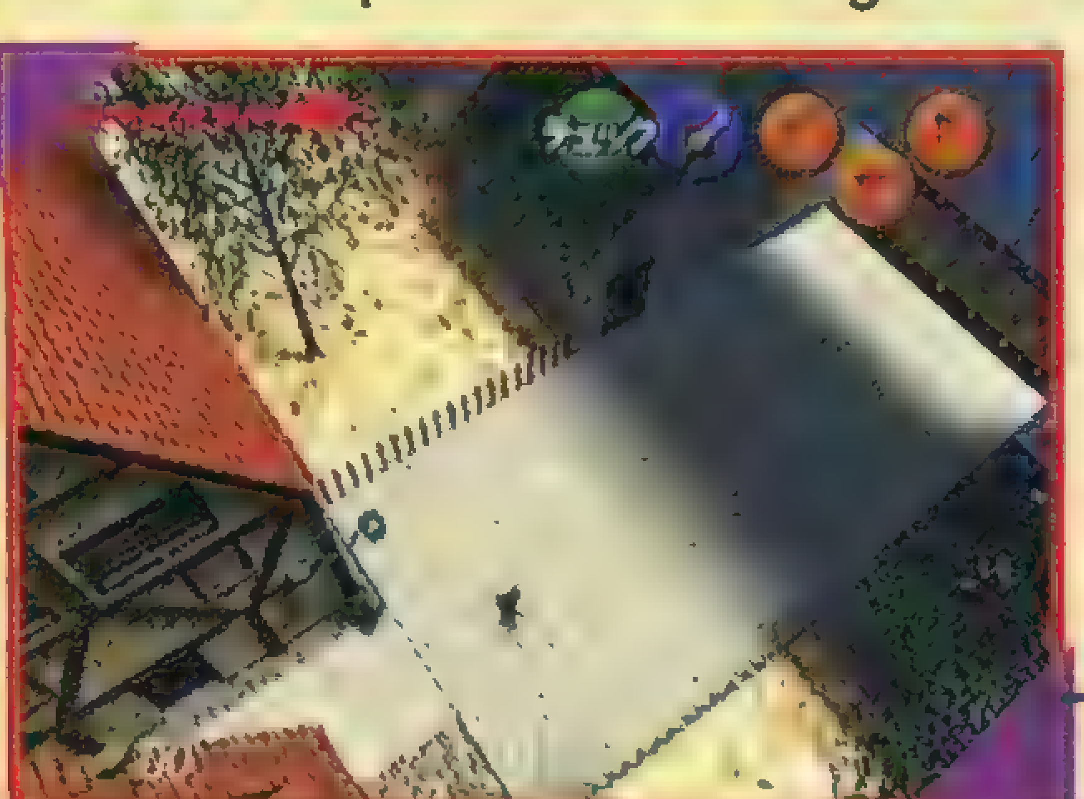


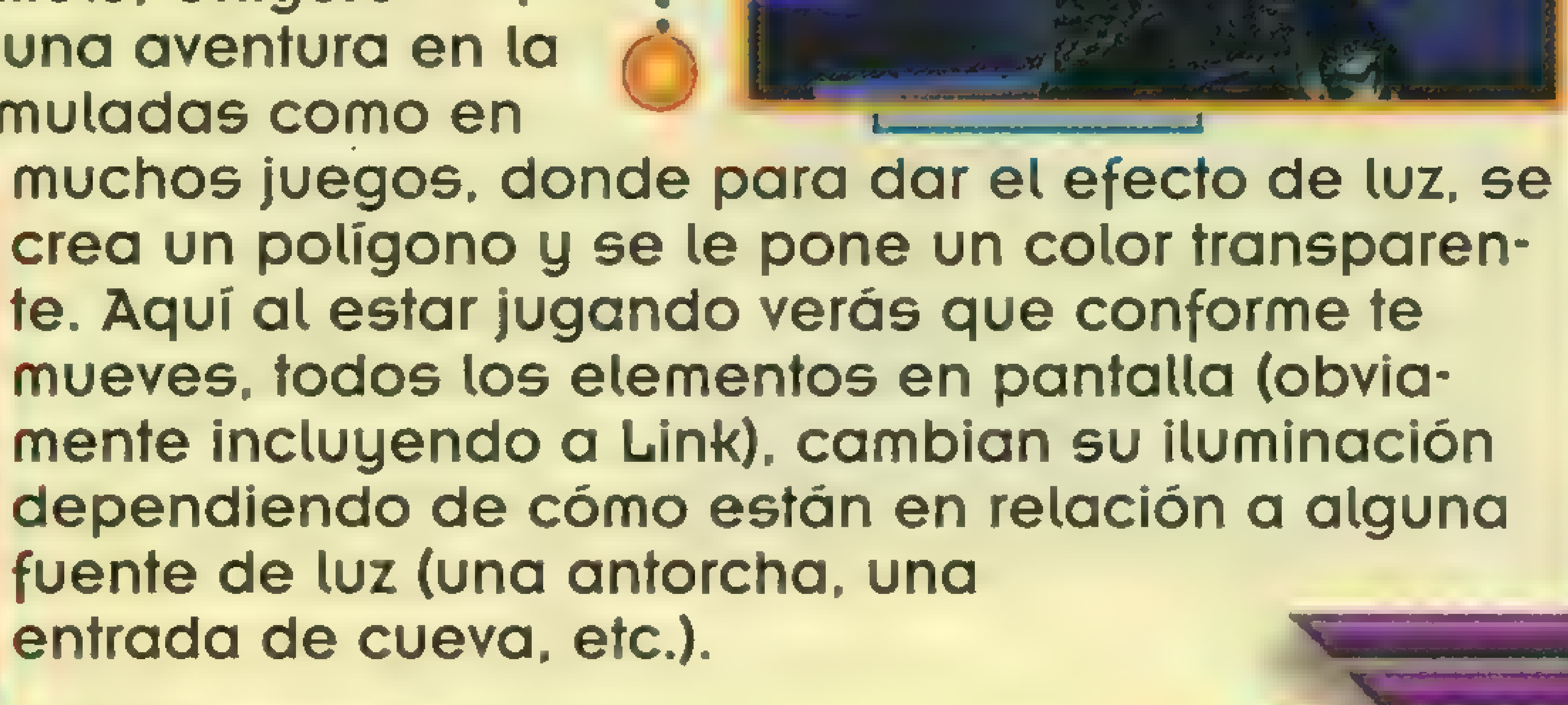


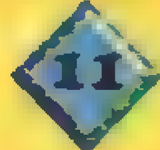




Lo único que no cambió de Gannon es su extraña fijación con la princesa Zelda, a quien secuestra al principio del juego (en una secuencia en tiempo real muy bien elaborada, por cierto). Como Link sabe que es muy joven para intentar el recate de la princesa, su primera misión es buscar un instrumento mágico llamado "La ocarina del tiempo" este objeto le permitirá "viajar en el tiempo" y así aumentar su edad para poder enfrentarse a los peligros que hay entre él y la princesa Zelda.
Gráficamente tenemos que decir que es el juego más impresionante que se ha visto hasta el momento para cualquier plataforma. Hace un par de años, cuando se presentó por primera vez el N64 y se dio un ligero previo de este título, Shigeru Miyamoto comentó que con él quería lograr una aventura en la que las fuentes de luz fueran reales y no simuladas como en muchos juegos, donde para dar el efecto de luz, se crea un polígono y se le pone un color transparente. Aquí al estar jugando verás que conforme te mueves, todos los elementos en pantalla (obviamente incluyendo a Link), cambian su iluminación dependiendo de cómo están en relación a alguna fuente de luz (una antorcha, una entrada de cueva, etc.).





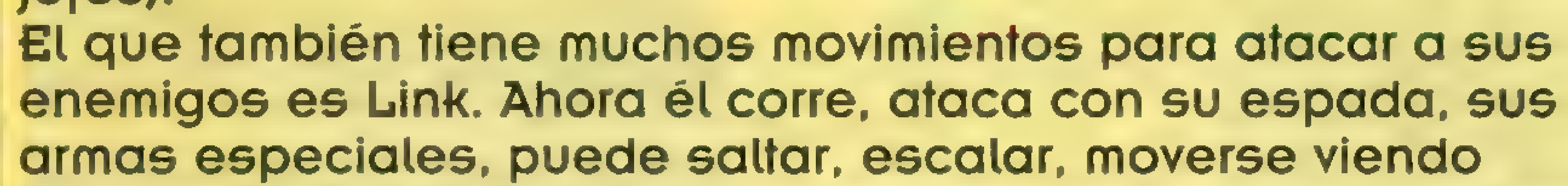


También tenemos un extensivo uso de las transparencias y efectos de humo en el juego, sin que eso haga que la acción sufra algún retraso como sucede cuando usan estos efectos (en especial el del humo). Otro problema que está completamente solucionado y que aquejó a los juegos de primera generación es el llamado "Pop-up", pues aquí hay lugares muy grandes en los que te puedes mover y alcanzas a ver muy lejos, eso se nota más cuando estás montando a caballo. Otro aspecto de programación muy bien realizado, es el movimiento de los personajes y el tamaño de algunos de ellos. Aquí verás diferentes tipos de enemigos y cada uno se mueve de manera distinta, dependiendo de la forma en la que ellos atacan y además los hay de diferentes tamaños (obviamente los que más impresionan son los gigantescos jefes).

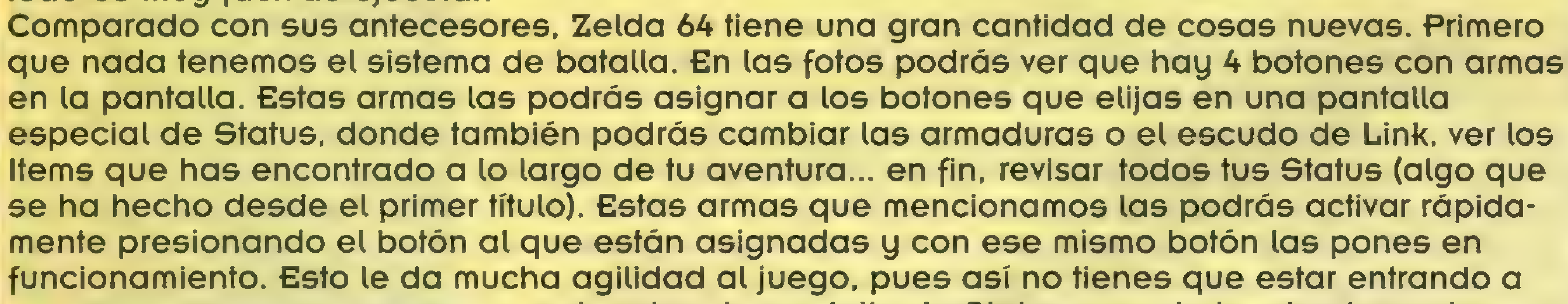








El que también tiene muchos movimientos para atacar a sus enemigos es Link. Ahora él corre, ataca con su espada, sus armas especiales, puede saltar, escalar, moverse viendo siempre hacia el frente o saltar hacia atrás (para evitar un impacto enemigo) y lo mejor es que todo es muy fácil de ejecutar.



Comparado con sus antecesores, Zelda 64 tiene una gran cantidad de cosas nuevas. Primero que nada tenemos el sistema de batalla. En las fotos podrás ver que hay 4 botones con armas en la pantalla. Estas armas las podrás asignar a los botones que elijas en una pantalla especial de Status, donde también podrás cambiar las armaduras o el escudo de Link, ver los Items que has encontrado a lo largo de tu aventura... en fin, revisar todos tus Status (algo que se ha hecho desde el primer título). Estas armas que mencionamos las podrás activar rápidamente presionando el botón al que están asignadas y con ese mismo botón las pones en funcionamiento. Esto le da mucha agilidad al juego, pues así no tienes que estar entrando a cada rato a la pantalla de Status como lo has hecho en las anteriores versiones de este título para NES, SNES y GB.



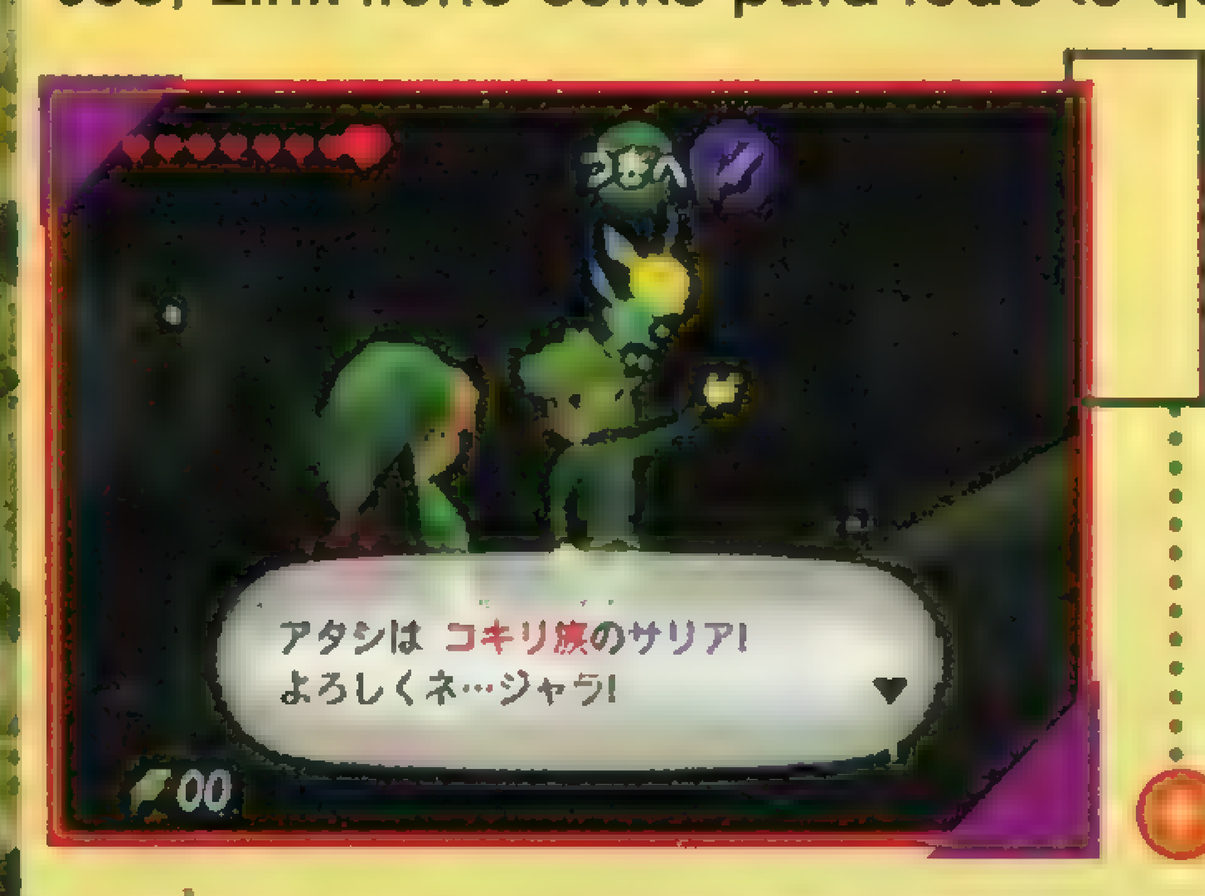
Además de estos botones, también hay uno que se usa para cambiar algunas acciones de Link, como correr, saltar y otras cosas que no son de un uso muy constante.

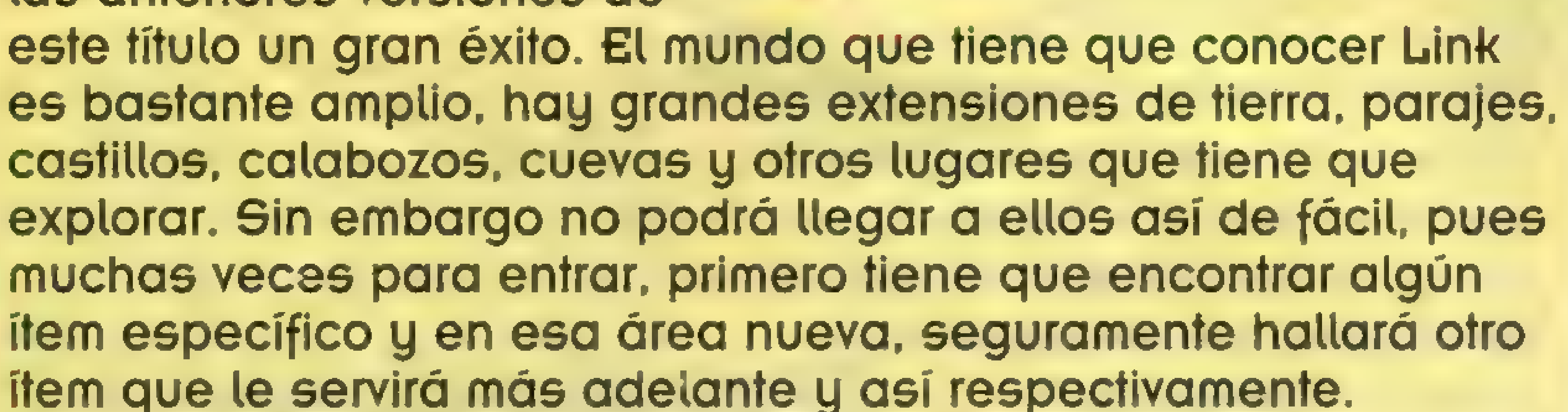
Sobre las armas, muchas están basadas en las que hemos visto en los anteriores juegos, pues hay bombas, espadas, boomerangs, arcos y flechas. Cada una de estas armas tiene diferentes formas de uso.

Cuando empleas alguna bomba, la puedes poner cerca del enemigo para que le explote o también la puedes cargar y arrojarla para que llegue a algún punto que no sea accesible para Link en el momento.

Al usar el arco y las flechas, puedes intentar apuntar para tener mayor precisión con tus tiros y al hacerlo la perspectiva de la cámara cambia, como si estuvieras viendo a través de los ojos de Link. Así cada arma tiene un uso básico y otro un poco más complejo y para ocasiones especiales.

Otro de los elementos nuevos que podemos encontrar en Zelda 64, es que Link podrá montar a caballo en algunas partes del juego, esto al principio parece un elemento estético solamente (muy bien desarrollado, pues los movimientos del caballo son impecables). Pero según oímos, este caballo se utilizará para poder avanzar en algunas etapas. Por cierto, para poder montar a caballo, Link lo hace de una forma muy vistosa y también baja de un salto. Hasta con eso, Link tiene estilo para todo lo que hace.





Y aunque hay muchas cosas nuevas, la forma en la que se desarrolla este juego tiene las bases que han hecho de las anteriores versiones de este título un gran éxito. El mundo que tiene que conocer Link es bastante amplio, hay grandes extensiones de tierra, parajes, castillos, calabozos, cuevas y otros lugares que tiene que explorar. Sin embargo no podrá llegar a ellos así de fácil, pues muchas veces para entrar, primero tiene que encontrar algún ítem específico y en esa área nueva, seguramente hallará otro ítem que le servirá más adelante y así respectivamente.

Obviamente dentro de cada calabozo o cueva, nuestro héroe se las tendrá que ver con jefes finales de un gran tamaño y que requieren de una estrategia en especial para ser derrotados, pues a la gran mayoría de estos, sólo se les puede dañar en ciertos momentos. Otras de las cosas clásicas, es que Link tendrá que visitar muchas aldeas y conocer gente para hablar con ella y así obtener pistas que lo lleven a la solución de sus problemas.



La vista que se maneja en este juego es muy rara. Aunque muchas veces la cámara se mantiene detrás de Link muy al estilo de juegos como Super Mario 64, si te volteas de forma drástica, ésta se quedará viendo de frente a Link por unos instantes. También hemos mencionado que se ha incluído una vista especial de primera persona muy al estilo de Mario 64, para que puedas ver libremente lo que hay a tu alrededor.

Aunque la gran mayoría de escenarios de este juego son en 3D, también veremos de vez en cuando que Link entra a ciudades representadas con imágenes digitalizadas elaboradas con gráficos pre-rendereados; pero la cosa no es así de simple, pues dependiendo la forma en la que Link se mueva sobre estas imágenes, se deformarán dando la sensación de que realmente estás viendo a Link caminando por la plaza de un pueblo. Tal vez este no es un efecto de programación muy complejo, sino más bien una muestra de cómo usar la creatividad a la hora de diseñar un juego, pero el poderío del N64 hace ver este efecto muy bien y sin la más mínima deformación involuntaria de la imagen en cuestión. Para los que están más o menos metidos en lo que es la onda de la multimedia, les podemos decir que este efecto es algo parecido a lo que se llama QTVR o Quick Time VR, pero obviamente mucho mejor hecho.

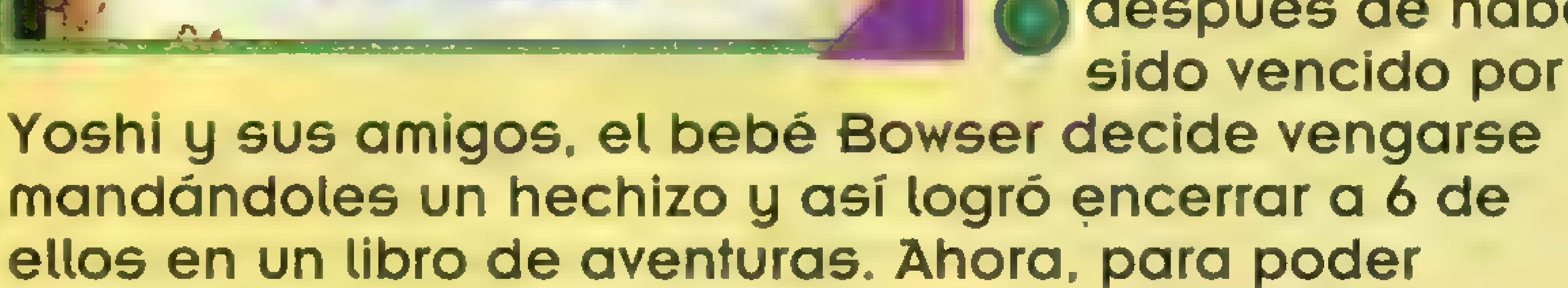




Yoshi Story



Este es otro de los sensacionales juegos que se mostraron para el N64 en este evento, desafortunadamente tuvo la competencia de Zelda 64 y aunque evitó que muchos chicos lo conocieran más a fondo, no le quita lo bueno. Primero que nada, hay que mencionar que aunque este título sufrió un cambio de nombre más o menos drástico, sigue jugándose como su antecesor, o sea Yoshi's Island, pero con la diferencia de que aquí no estás cargando con el bebé Mario. La trama del juego es la siguiente: después de haber sido vencido por Yoshi y sus amigos, el bebé Bowser decide vengarse mandándoles un hechizo y así logró encerrar a 6 de ellos en un libro de aventuras. Ahora, para poder escapar de este libro, estos personajes tienen que pasar cada una de las escenas (¿o serán páginas?) en las que está dividido este libro, para así llegar al final y luchar por su libertad.Una de las primeras cosas que saltan a la vista al ver este juego, es que los gráficos están muy bien elaborados y eso se debe a que los diseñadores en Nintendo decidieron usar toda la definición que el Nintendo 64 puede desplegar. Obviamente como se supone que estos 6 Yoshis están encerrados en un libro infantil de aventuras, los gráficos que veremos van muy de acuerdo (observa las fotos y verás que hay de todo tipo de texturas dentro de las escenas del juego). En el anterior juego, Yoshi carecía de energía, pero ahora tiene un marcador que se representa con una flor. Para recuperar energía, él se puede comer a sus enemigos o tomar diferentes tipos de frutas que se van indicando alrededor de la pantalla. Por cierto, estas frutas funcionan algo así como las monedas de Yoshi's Island, pues tienes que recolectar todas las frutas para obtener una mayor puntuación al terminar el nivel y además tener acceso a ciertos secretos.













El modo de juego es muy parecido al de Yoshi's Island, pero con la diferencia de que aquí es mucho más fácil de controlar a Yoshi y los movimientos viejos se ejecutan con mayor facilidad (como el arrojar los huevos, pues ahora puedes apuntar libremente con el 3D Stick hacia dónde lo quieres arrojar y no estar calculando con una mira que se mueve sola).
Definitivamente este es un juego del que tendremos que hablar más a futuro, pues es sensacional y les fascinará a los aficionados de los juegos clásicos de 2D.



Nintendo







Antes de iniciar el evento, habían muchos rumores sobre si este título sería mostrado o no, pero a fin de cuentas tuvimos la oportunidad de echarle un vistazo a una versión que aún no estaba terminada en su totalidad y a decir verdad, eso se notó bastante. Obviamente para muchos de los que hemos jugado desde hace más de 6 años, el recordar el primer F-Zero nos trae muy buenos recuerdos y es por eso (por nostálgicos), que muchos esperamos con ansias la secuela, pero realmente, tiene muchas cosas buenas y otras que necesitan ser mejoradas. Para empezar, tenemos que el modo de juego es prácticamente el mismo que en la versión de SNES: tú escoges a alguno de los pilotos disponibles y entonces compites en las 5 pistas de los 3 primeros circuitos disponibles (una vez que los termines, tendrás acceso a un cuarto circuito más complicado que los primeros). La cuestión es que en el primer F-Zero tenías que escoger de entre 4 naves, pero en F-Zero X será un poco más difícil esta elección, pues en total hay 30 naves disponibles, cada una con sus respectivos pilotos. Entre estos 30 pilotos tenemos a los 4 originales del primer juego y por consiguiente 26 pilotos nuevos (¡a eso es a lo que llamamos variedad!). A diferencia del primer título, donde las pistas eran completamente planas, ahora ya veremos en 3D, curvas peraltadas, tubos para que corras dentro (y fuera) de ellos y hasta de esos famosos "Loops" (partes de la pista donde tu nave tendrá que dar un giro de 360 grados).



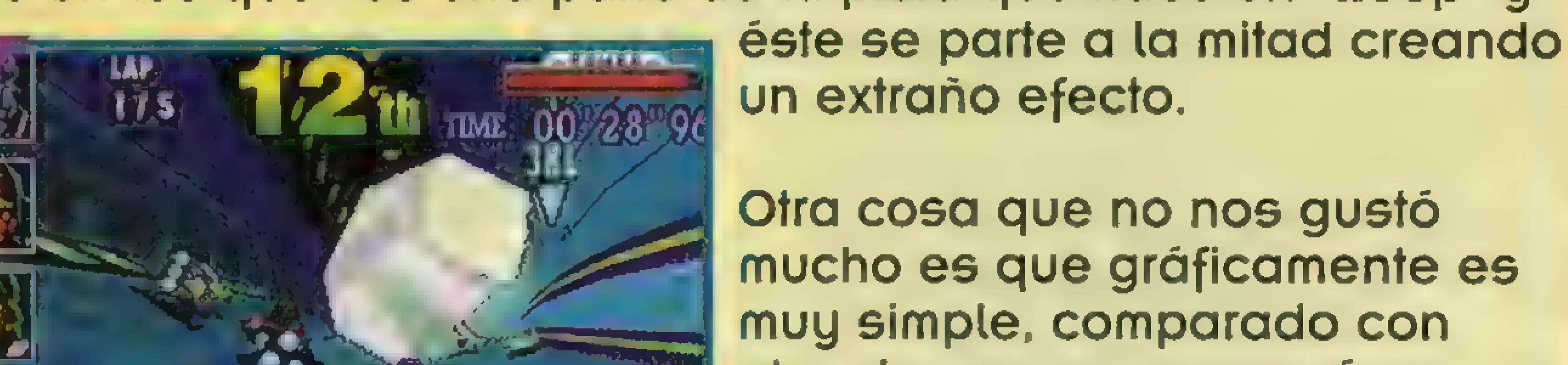


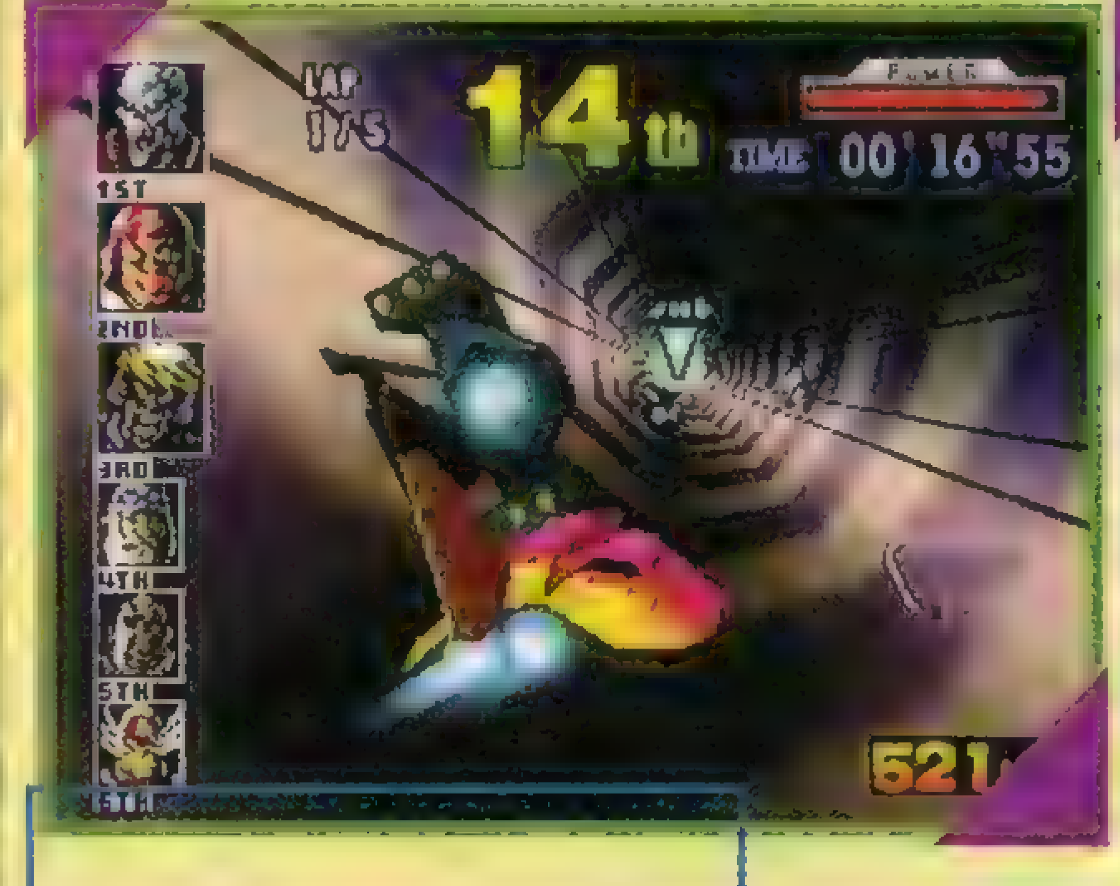


Las 30 naves que habíamos mencionado no sólo están de adorno, pues muchas de éstas aparecen en las pistas al momento de competir y se convierten en un estorbo de proporciones mayores y más cuando tienes que estar cuidando que tu nave no choque a cada momento, pues le irá restando energía y puede llegar a explotar (¡tal y como pasa en el juego original!). Otra de las cosas que nos agradó de este cartucho, es que mantiene el modo de juego sencillo al que nos acostumbramos todos los que somos aficionados a la versión de SNES, pues en un ratito ya te acostumbraste a la movilidad.



Bien, todo lo que mencionamos con anterioridad es lo que nos gustó de la versión que vimos, sin embargo tenemos que hablar de las cosas que no nos gustaron, para empezar es muy notable que este juego aún sigue teniendo algunos problemas con el Pop-up, pues hay momentos en los que ves una parte de la pista que hace un "Loop" y éste se parte a la mitad creando un extraño efecto.



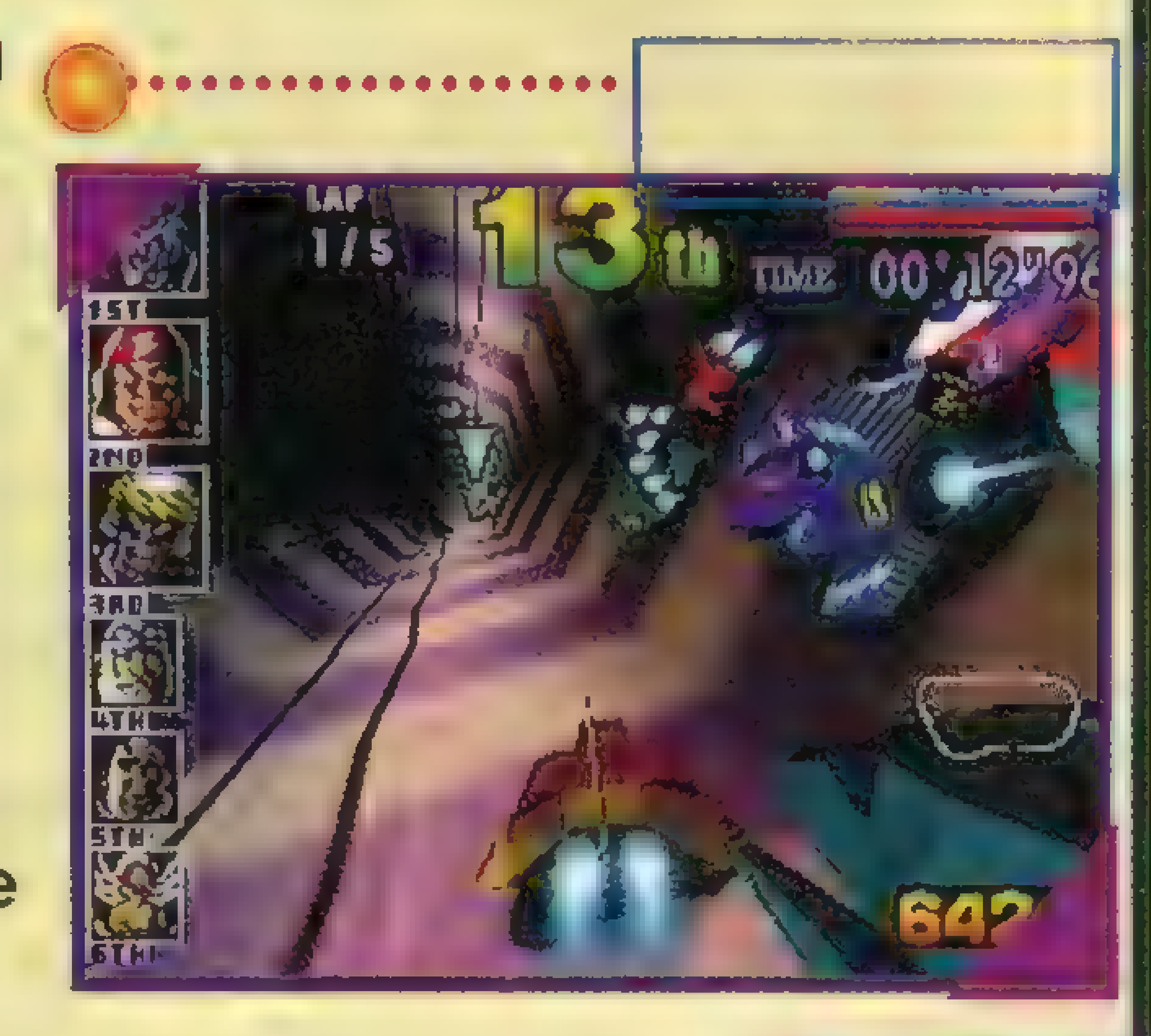




Otra cosa que no nos gustó mucho es que gráficamente es muy simple, comparado con otros juegos que son más o menos del mismo género, como Extreme G, por poner un ejemplo, pero esperamos que durante el tiempo que le queda de desarrollo a este título, se pueda solucionar este problema.

¿Recuerdas a Takaya Imamura?. Si no, tendremos que decirte que él es el diseñador de los personajes del juego Star Fox 64 y junto con Shigeru Miyamoto lograron darle un gran efecto visual a este juego, que aún nos mantiene ocupados en la Editorial.





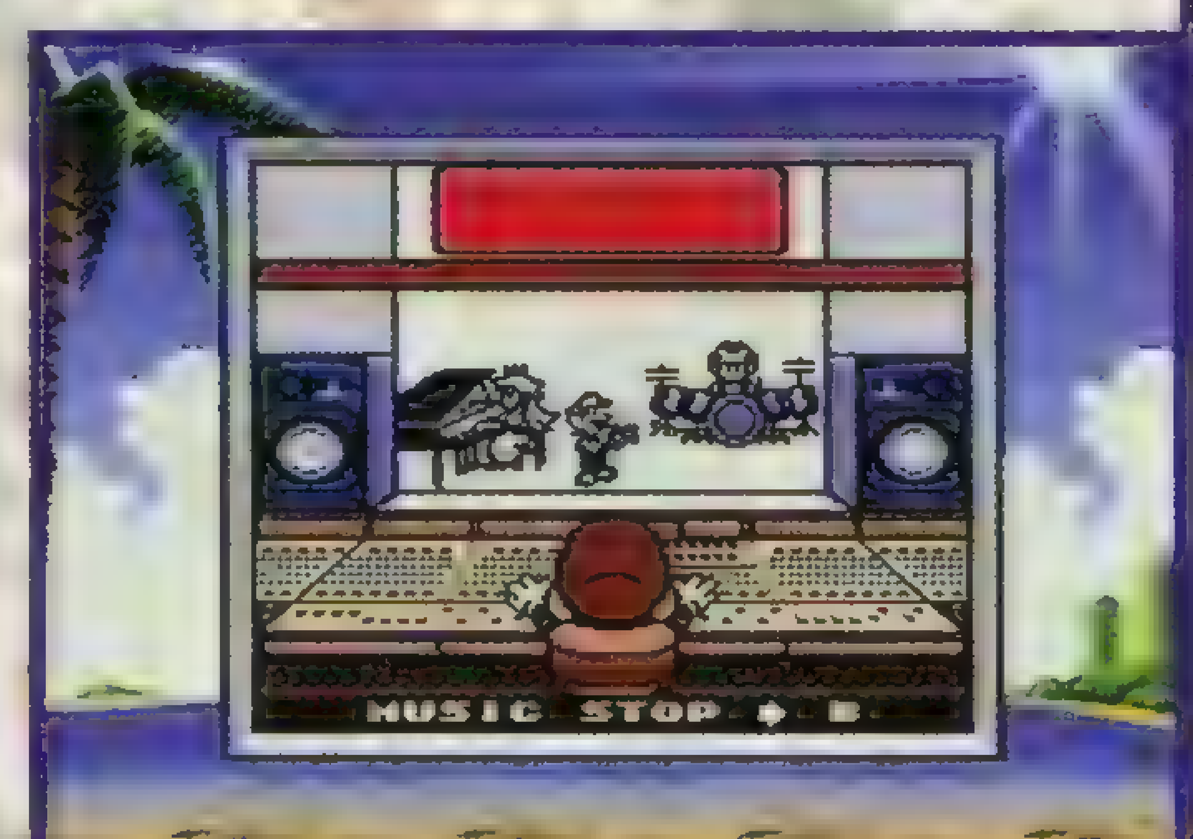
Bueno, pues volvemos a recordar a nuestro amigo Imamura porque él es responsable de ilustrar y diseñar a los personajes de F-Zero X.

No seremos críticos de arte, pero debemos decir que el "Look" que ahora les dio a estos personajes, nos recuerda mucho al estilo de dibujo "americano" (particularmente a muchos de nosotros no nos gustó mucho que digamos...)

GAME VISTAZO A: GAME & WATCH GALLERY

Hace poco menos de un año, Nintendo lanzó el primer juego de la serie "Game & Watch" en nuestro continente, este título tenía 4 juegos de la serie Game & Watch. Ahora en los próximos meses veremos el segundo de esta serie, el cual ahora tiene 5 juegos que se pueden elegir al principio y uno más que podemos considerar como secreto.

Algo que caracteriza cualquier tipo de secuela, es que éstas presentan lo mejor de los juegos originales, más unas mejorías significativas. En el caso de G&W Gallery la gran mejoría radica en el número de juegos que presenta y en la sección de Galería. Como recordarás, en la "Galería" del primer G&W Gallery, sólo podías ver algunos de los juegos que pertenecían a la serie, pero ahora tiene diferentes opciones. Primero que nada, puedes ver los juegos que salieron para la serie "Game & Watch". Esta parte es lo que anteriormente era la esencia de la Galería, pero en este juego se considera como el museo. En otra pantalla de la Galería tendrás la posibilidad de revisar las pantallas con los tips que aparecían (de vez en cuando) en el juego original y que después de eso se perdían. Otra pantalla da acceso al Sound Test y la cuarta es la que te da "regalos".

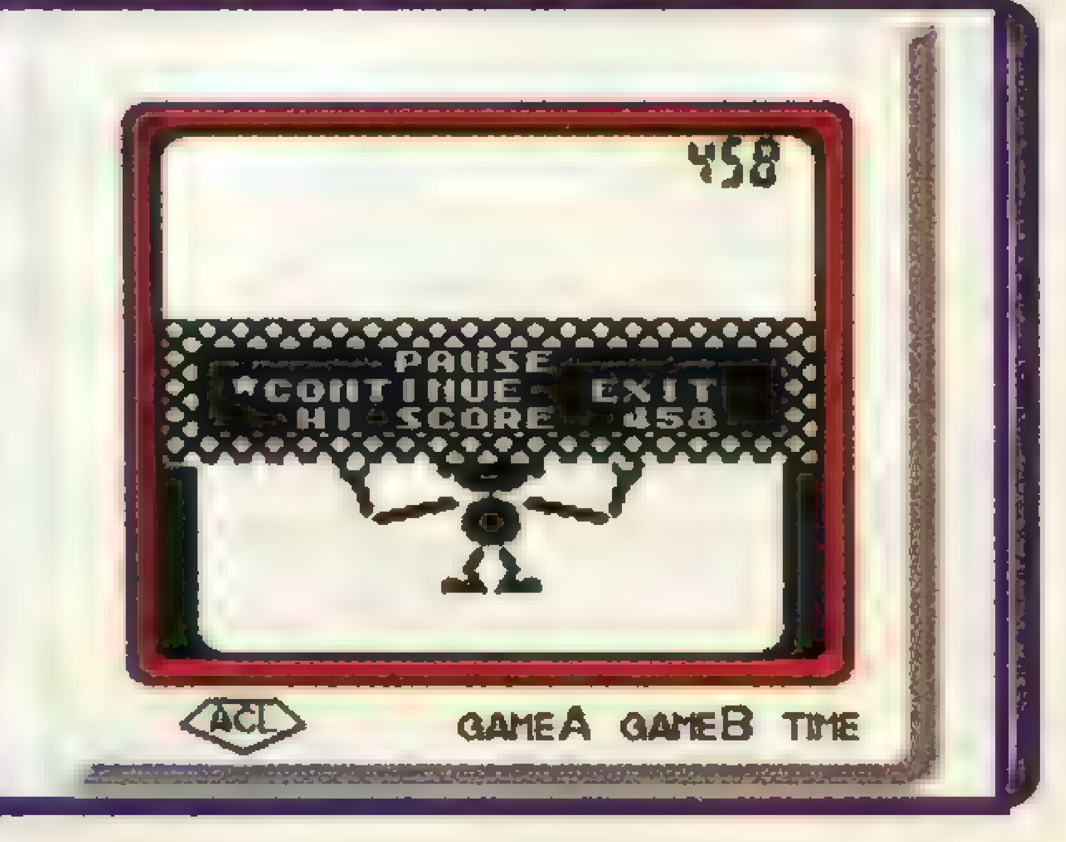


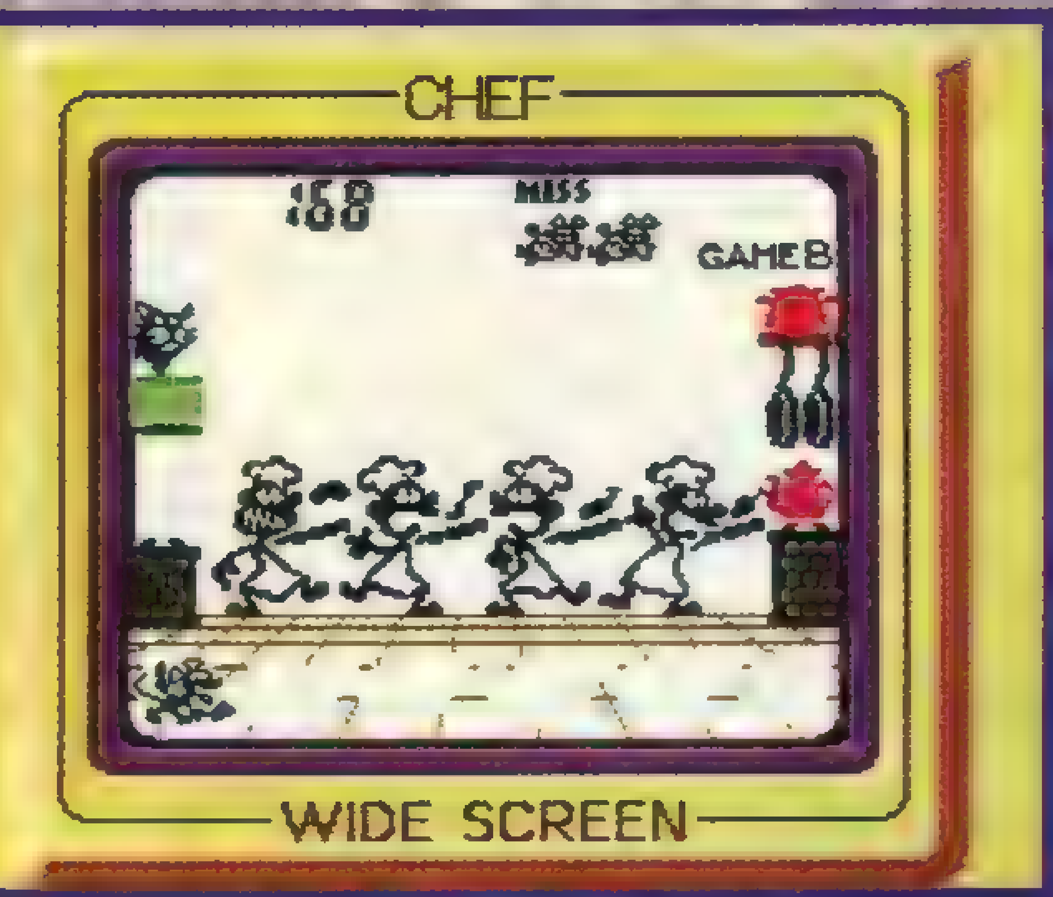


Todas estas pantallas se van abriendo según el número de estrellas que acumules en el juego. Si nunca jugaste el primer G&W, te comentaremos que cada vez que logras 200 puntos en cualquiera de los juegos, una estrella se sumará a tu contador. Y dependiendo del número de estrellas que obtengas, se abrirán más opciones en la pantalla de Galería.

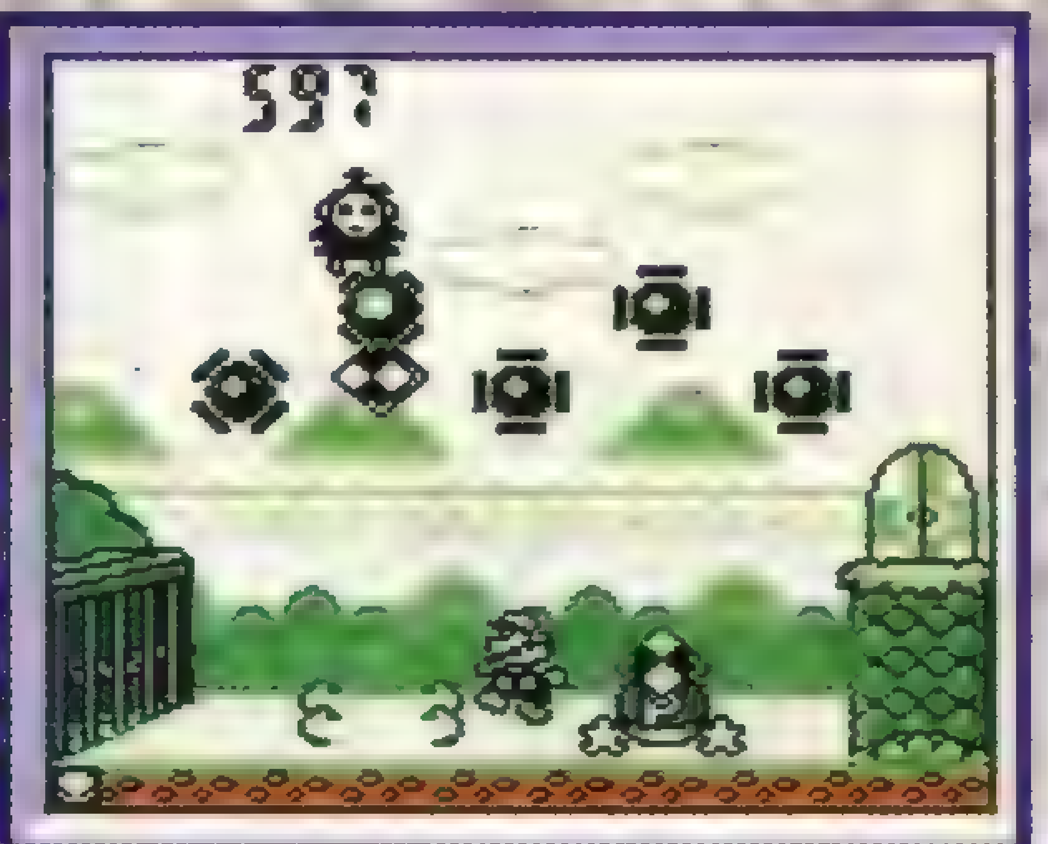


Al igual que en el primer título de G&W, puedes dejar grabados tus juegos si es que tienes que atender algún asunto más importante que estar atrapando gorilas o evadiendo martillos. Para lograrlo, simplemente tienes que poner pausa a mitad de un juego y entonces apagar tu Game Boy (o Super Game Boy). Una vez que vuelvas a prenderlo, en la pantalla del título, aparecerá un mensaje diciendo que tienes un juego grabado y así podrás continuar. Esta opción es sencilla, pero muy útil y deberían tenerla más juegos de Game Boy, ¿no crees?.





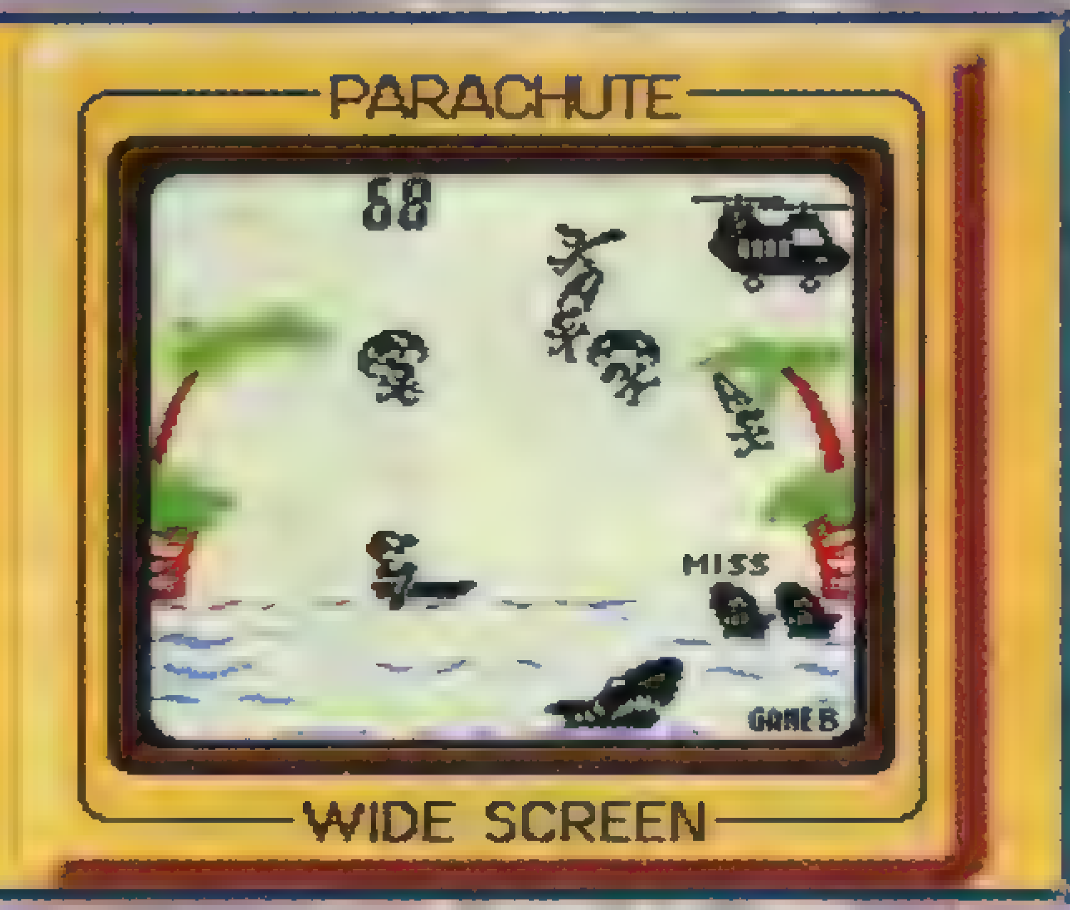
Generalmente todos los juegos tienen 2 dificultades. En las versiones clásicas la dificultad se determina con el tipo de juego que elijas, el "Game A" o Juego A quiere decir que estás jugando en el modo fácil y por deducción lógica el juego B o "Game B" es para el modo difícil. En el caso de los juegos de la versión Moderna la dificultad se determina con íconos. Para el modo fácil se usa el hongo y para el difícil la estrella. Ahora, si haces más de 1000 puntos en cualquier dificultad de las versiones Modernas, tendrás acceso a la dificultad "Extra Hard" y se muestra con la estrella. Obviamente, aquí la dificultad es bastante elevada y no obtienes estrellas por los puntos que hagas (esto sólo es para lucirte).





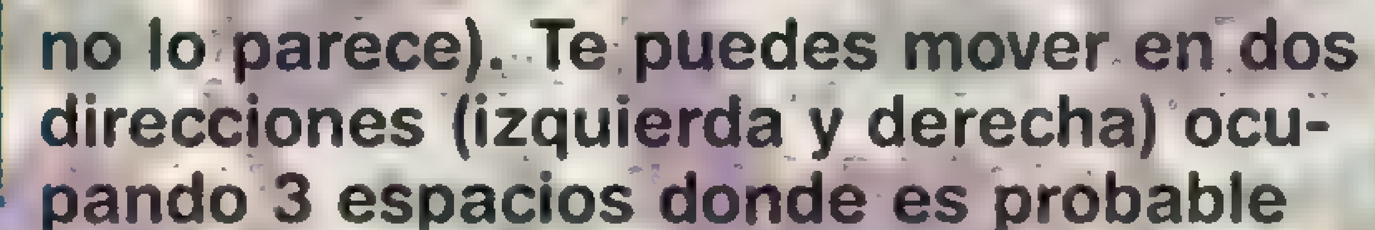
Bien, después de comentar algunas de las nuevas cosas (y las que se repiten), pasemos a ver una breve descripción de los juegos que se incluyen en este cartucho.

parachute



Versión Clásica

La trama es simple (como en todos estos juegos): Tú controlas a un rescatista quien tiene que recibir a todos los paracaidistas que están saltando de un helicóptero, con el buen tino de dirigirse a un río lleno de tiburones (¿tiburones en un río?, entonces debería tratarse de mar abierto, pero definitivamente no lo parece). Te puedes mover en dos direcciones (izquierda y derecha) ocupando 3 espacios donde es probable que los paracaidistas caigan. Obviamente entre más puntos hagas irán saltando los sujetos que están dentro del helicóptero con más frecuencia y mayor velocidad. Cuando estás jugando en el Game A no tienes mucho problema, pero cuando se te ocurre jugar en el B, de repente alguno de los paracaidistas se queda atorado en una de las palmeras y esto se convierte en un elemento muy importante de distracción.









Versión Moderna



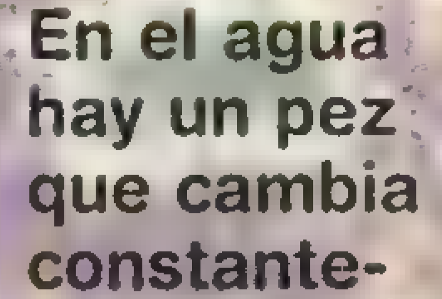
Aquí es Mario quien está a bordo del barco rescatista y en lugar de un helicóptero, tenemos una fortaleza de Bowser flotante y como paracaidistas a un grupo de Toads, Yoshis y Donkeys. Cada personaje tiene diferente forma de caer: Los Toads son los más estables y siempre caen a una



velocidad constante. Los Donkeys caen más rápido y acostumbran abrir su paracaídas ya que están cerca del agua. Y por último los Yoshis son difíciles de predecir, en ocasiones pueden descender de una manera estable y en otras muy rápido. ¡Ten mucho cuidado con ellos!

Ya comentamos que en la versión clásica, (cuando juegas en el "Game B"), hay unos paracaidistas que se quedan atorados. Pues algo similar ocurre en la versión moderna (sin importar la dificultad) y es que los honguitos son tan ligeros, que en un descuido se los lleva el aire y van a caer donde está el cañón (del lado derecho de la pantalla) y cuando menos lo esperes, saldrán disparados (pero ya sin paracaídas), lo que hace que caigan más rápido que los que sí tienen paracaídas.





En el agua hay un pez que cambia constantemente de posición. Si estás en aprietos puedes hacer que te ayude, pues si alguno de los personajes que está descendiendo cae sobre él, rebotará pero perderá su paracaídas, así que tienes que agarrarlo a como dé lugar.

Cada 100 puntos recibirás un premio. Cuando alcanzas los 200, 500 y 700 recibes una vida (si es que ya perdiste con anterioridad), pero si no, aparecen 3 huevos: de uno de ellos saldrá un fantasma, de otro una estrella y el último carecerá de contenido. Si tomas la estrella, aparecerá un honguito junto al cañón y disparará un número de



estrellas similar al número de centenas que tengas en tu marcador (Ej.: Si tienes 300 puntos disparará 3 estrellas, si tienes 500 serán 5),



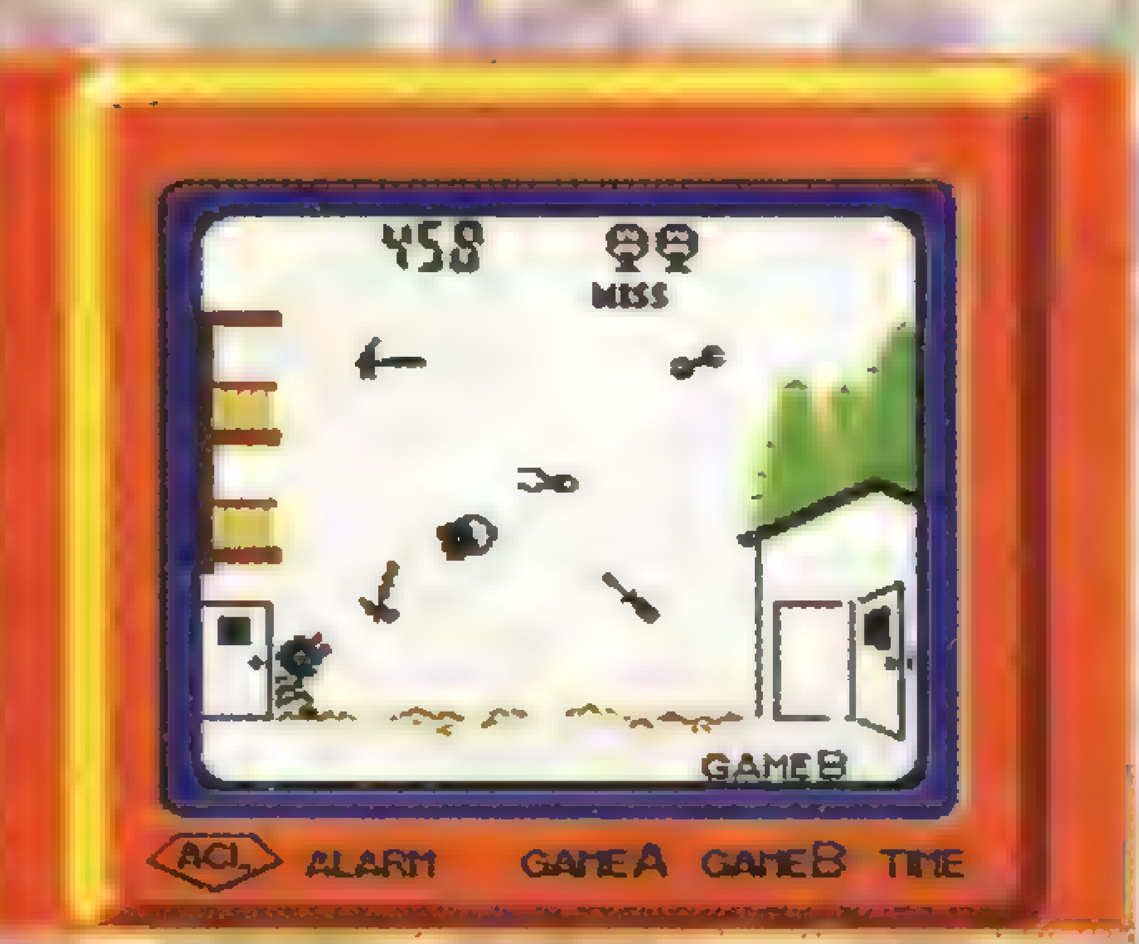
con un máximo de 6. Por cada estrella te dan 5 puntos y realmente es una tentación tomarlas. Ahora que si tienes la mala suerte de agarrar al fantasma, éste aparecerá junto al cañón y disparará bombas siguiendo la misma regla que para las estrellas. Obviamente, si tomas una bomba perderás una vida.



HeLMet

Versión Clásica

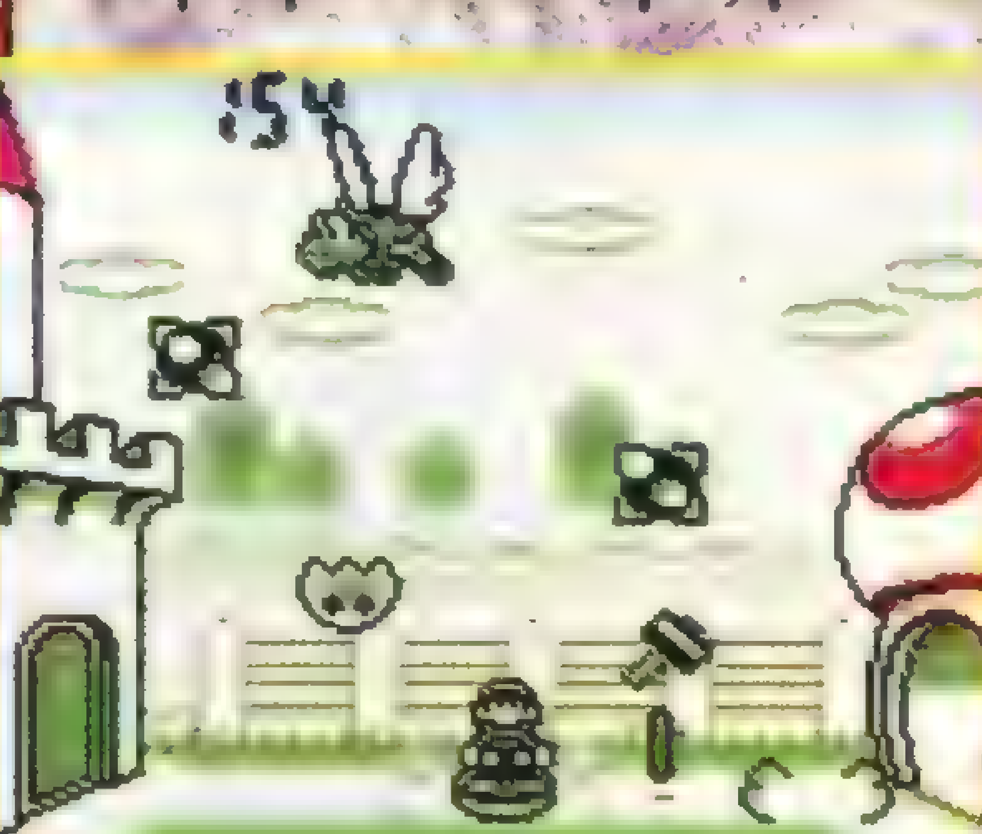
Definitivamente los personajes que se ven involucrados en las tramas de los juegos no se caracterizan por ser muy brillantes: Una serie de empleados de una construcción tienen que salir de trabajar (justo a la hora, ni un minuto más ni uno menos, como la gran mayoría de oficinistas de este país), pero el único lugar por donde pueden salir es el patio del edificio que están construyendo y como sus compañeros que siguen trabajando son tan cuidadosos, lo tienen que hacer a través de una lluvia de objetos que pueden ocasionar una herida contusa (un buen chichón, por ejemplo). El problema radica en que la puerta de salida a veces se cierra misteriosamente, como si un bromista lo hiciera en el momento más típico bromista inoportuno también abunda en el género oficinista ¡qué casualidad!). Así que tu objetivo es moverte de un extremo a otro, esquivar los objetos que caen a una misma velocidad y salir para tener la tarde libre. Dentro de la versión clásica, no hay diferencias significativas entre el "Game A" y el "Game B", solamente que la mayor dificultad radica en la velocidad y la frecuencia con la que caen las cosas y el tiempo que está cerrada la puerta (¡¡sólo se abre por unos segundos!!).





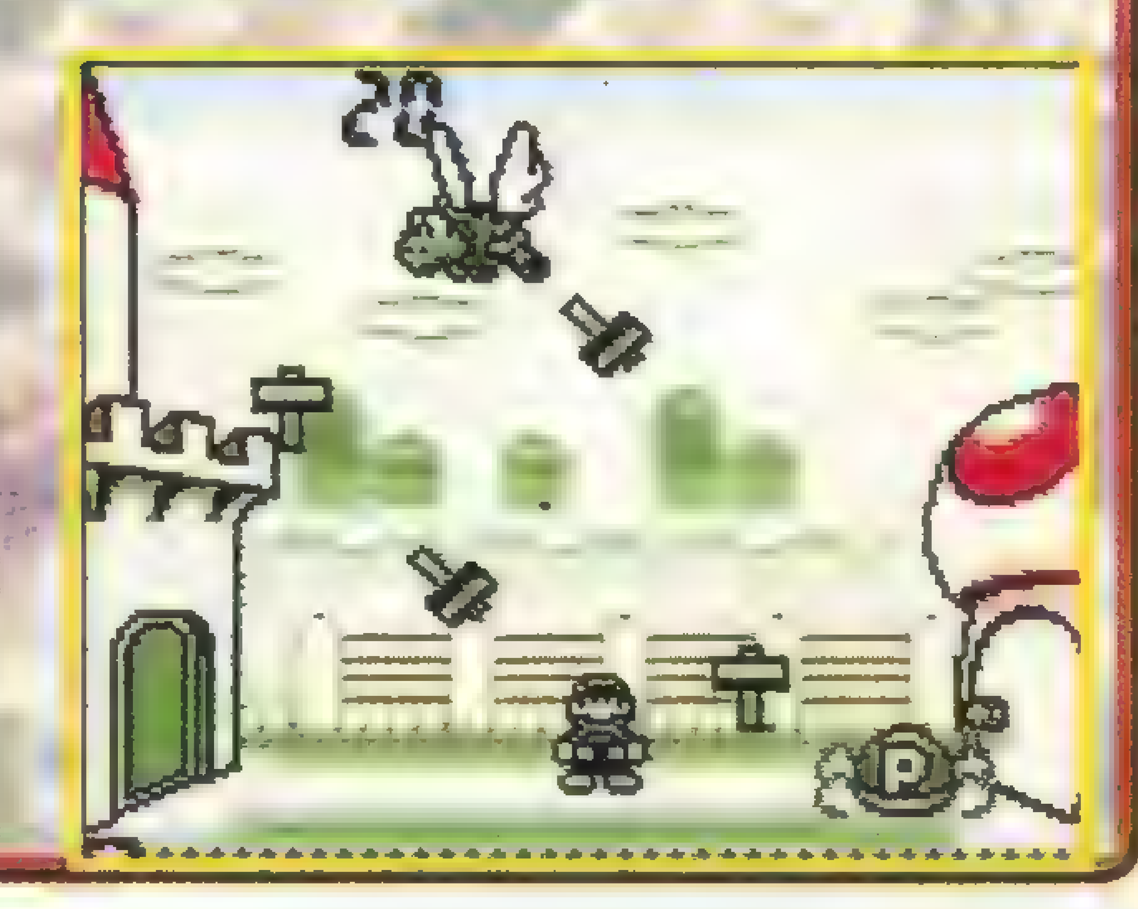
Versión Moderna

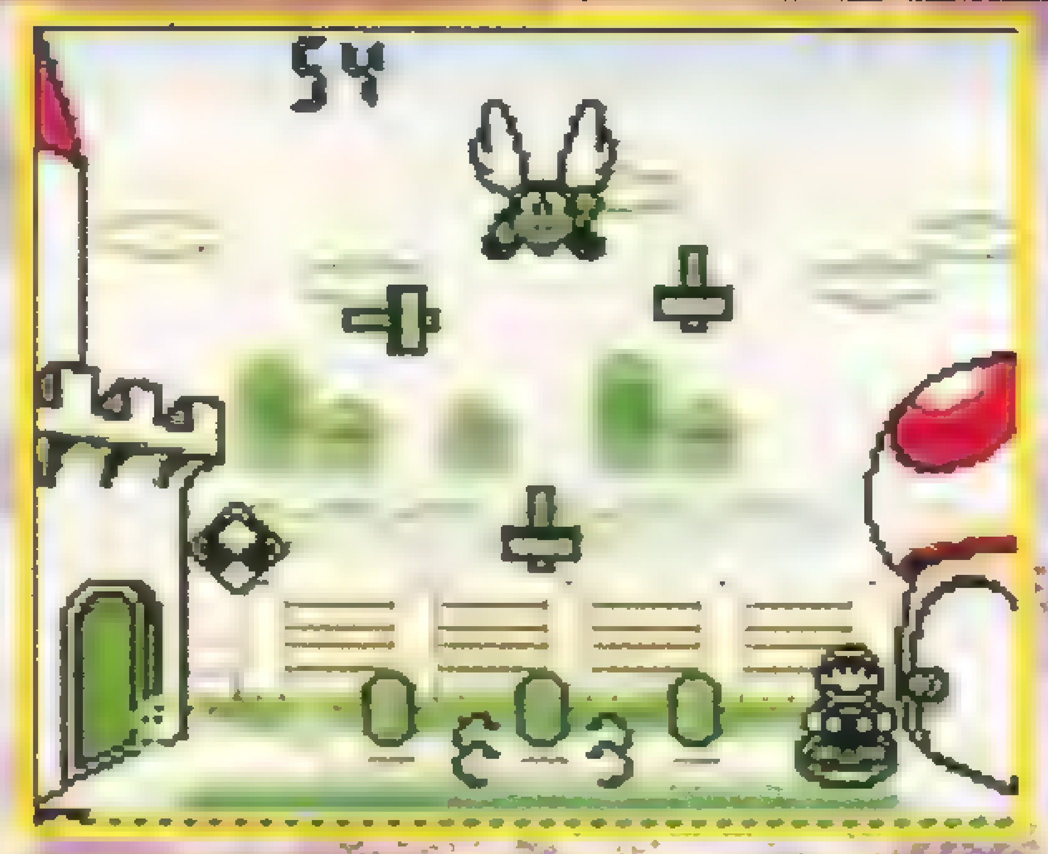
Aquí el protagonista es Mario, quien tiene que hacer prácticamente lo mismo que se hace en la versión clásica: Salir del castillo y llegar al objetivo que está cruzando un pequeño campo, pero en él hay un Koopa Paratroopa mezclado con Hammer Bros. dejando caer martillos, bolas con puntas y plantas pirañas para intentar perjudicar a nuestro héroe.
Es aquí donde se comienza a complicar la cosa, ya que los 3 elementos que mencionamos antes caen a distintas velocidades, por lo que tienes que calcular muy bien para decidir en qué momento vas a avanzar o retroceder para estar a salvo.



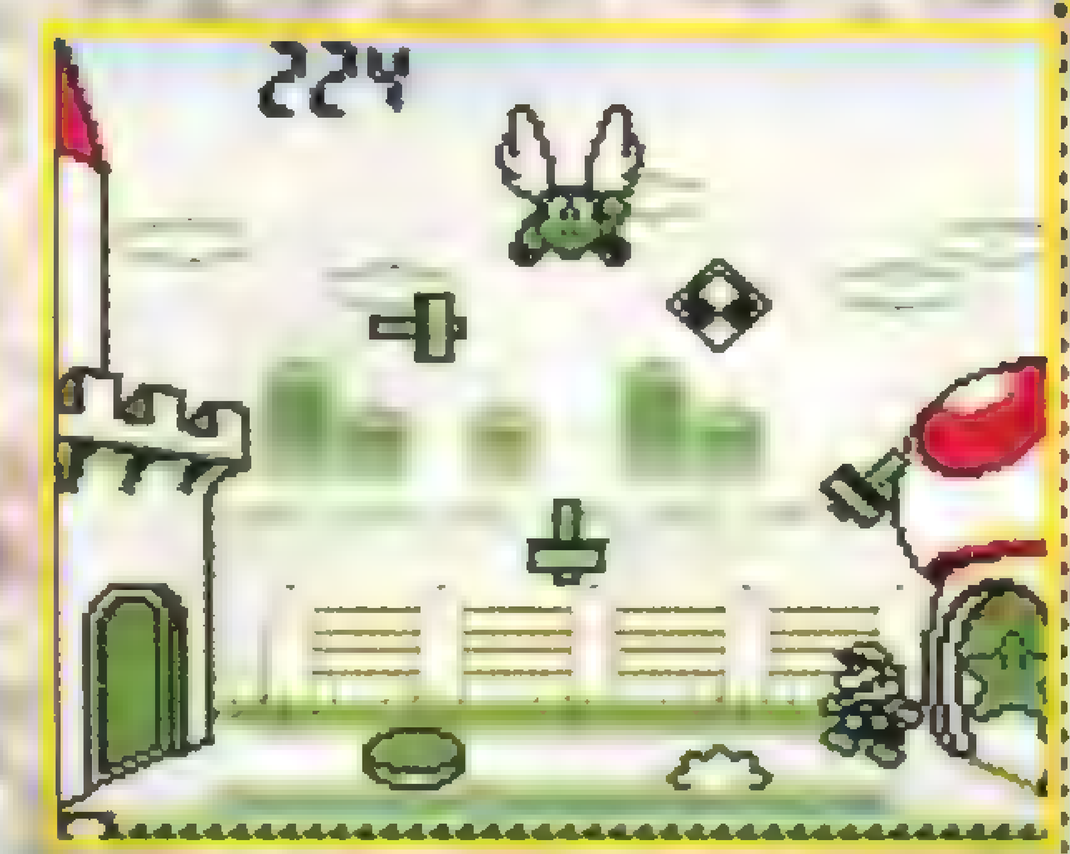


Sin embargo, tenemos que el elemento "avaricia" juega un papel muy importante aquí. Mientras estás esperando a que se abra la puerta para poder huir, verás que aparece un "P-Switch" en el piso; si saltas sobre él aparecerán 2 ó 3 monedas distribuidas en el campo de acción y nuestra naturaleza humana nos indica que debemos tomarlas,





pero entre más monedas tomes, hará que Mario se mueva con mayor lentitud y será más difícil escapar de los objetos que caen. Aunque bien vale la pena decir que el riesgo se paga, pues recibirás muchos puntos por las monedas que hayas tomado al entrar a la casa.



También de vez en cuando, al abrirse la puerta de tu objetivo, verás que aparece una estrella. Si entras en ese momento, recibirás una buena cantidad de puntos extras.

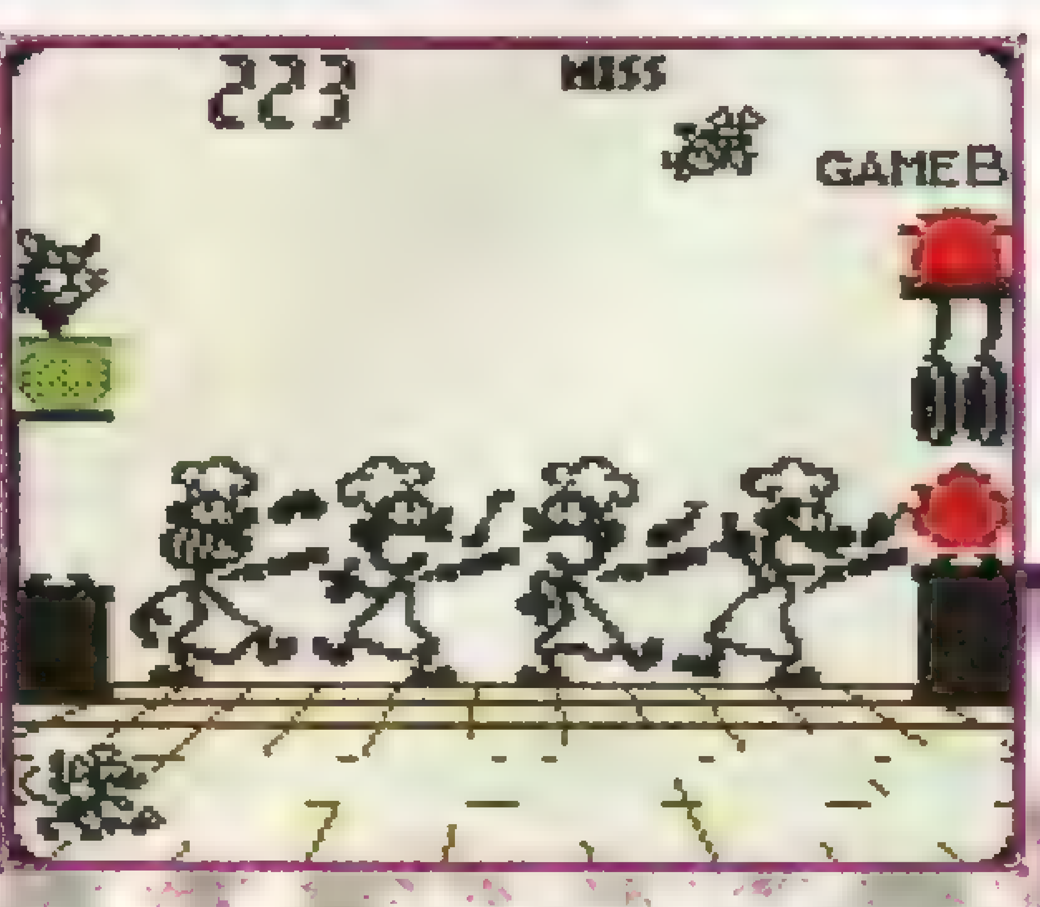
Después de estar sufriendo un rato con el Paratroopa volador, te darás cuenta que en la puerta de la casa aparece tu amigo Toad y al entrar, te llevará a otro escenario donde hay un Buzzer volando rápidamente de extremo a extremo de la pantalla. El solamente deja caer bolas con picos, pero el problema es que

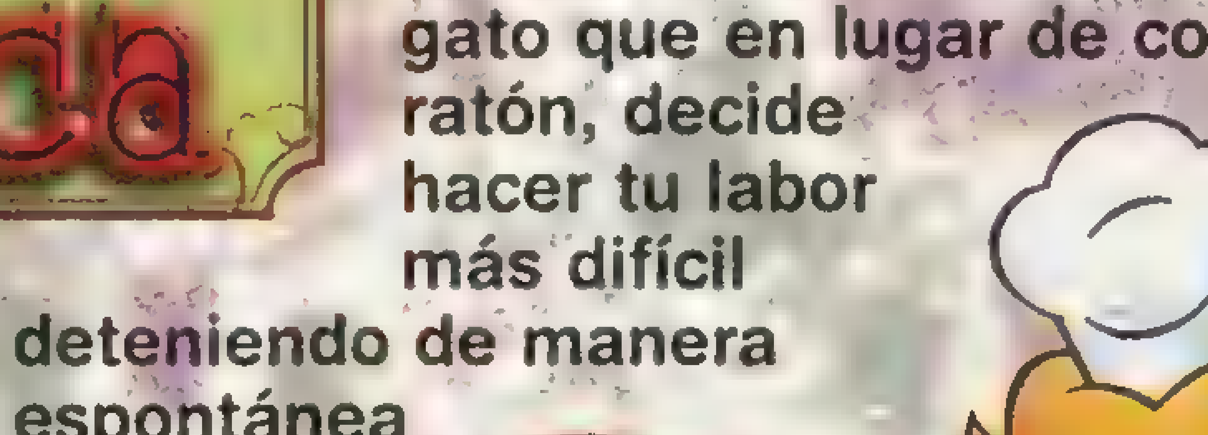


al azar, aparecen uniones de tubos que pueden cambiar la dirección de las bolas e inclusive, hacer que éstas ya no caigan de manera vertical, sino diagonal.



chef





En este caso, la víctima es un cocinero que fue embarcado por sus amigos para que les cuidara su comida. Pero no le advirtieron que cuando ellos se fueran también se iban a llevar sus sartenes, así que el Chef que queda, tendrá que estar malabareando la comida por los aires y evitar que caiga al suelo, donde un ratón muerto de hambre dará cuenta de ella. Como verás, tienes que estar en el momento adecuado que es cuando la comida está cayendo para volver a levantarla con tu sartén, desafortunadamente la comida no

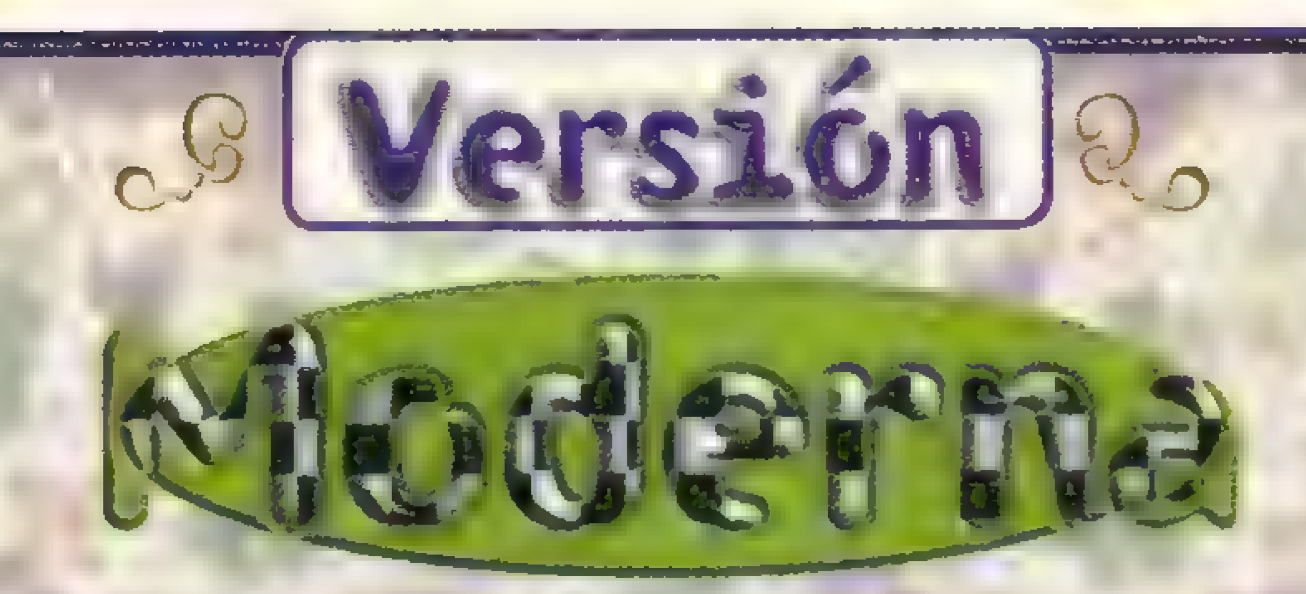


siempre se eleva de manera constante, así que existe el riesgo de que tengas que elevar el mismo platillo del que te acabas de encargar, antes de hacerlo con los demás. Para completar el cuadro de desgracias, en la orilla superior izquierda de la pantalla está un gato que en lugar de comerse al ratón, decide hacer tu labor más difícil deteniendo de manera espontánea uno de los guisados.



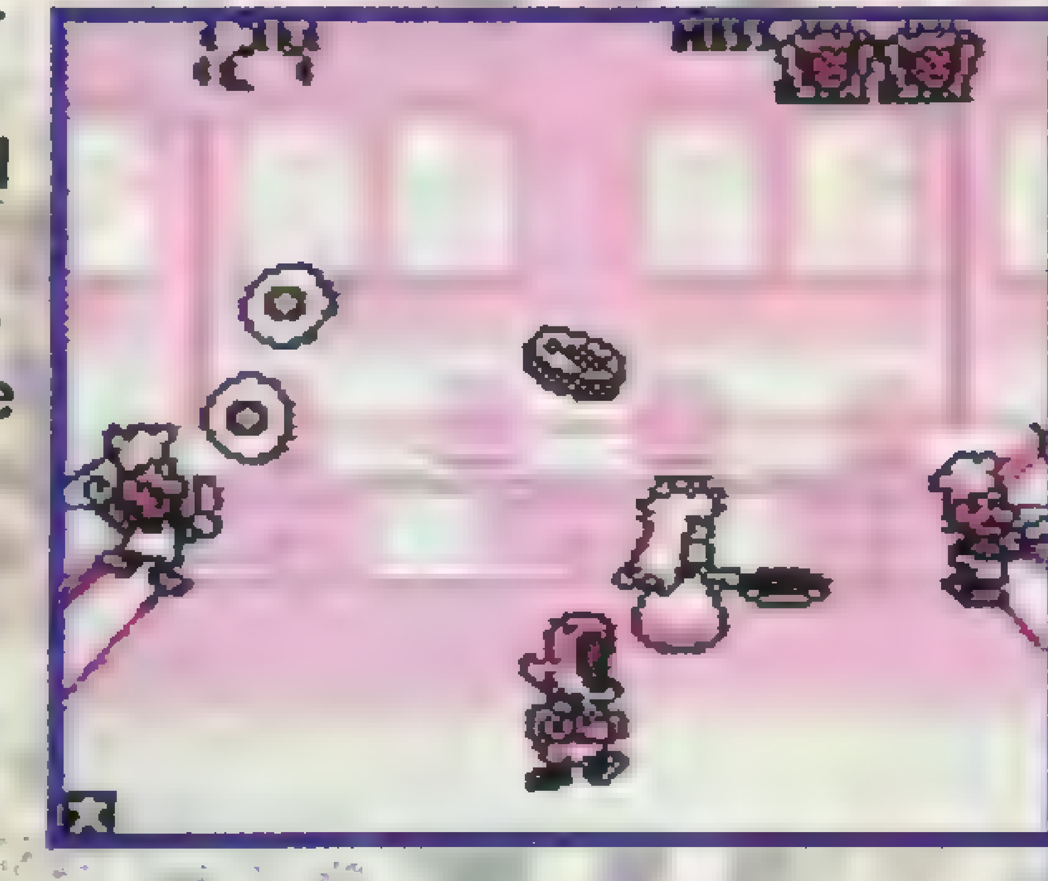




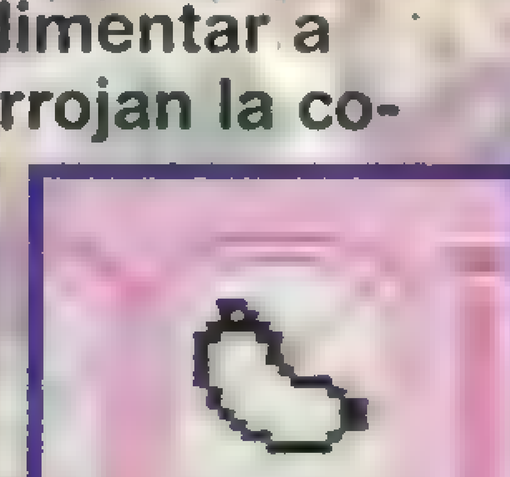


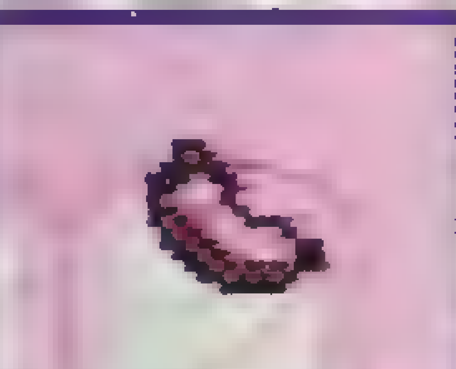
Con el riesgo de sonar un poco repetitivos vamos a decir que este juego "tiene la misma base que la versión clásica", pero a decir verdad nos parece un poco más complejo por los elementos que se le incorporaron. Aquí quien se dedica a "malabarear" la comida es la princesa Peach y se la arrojan Mario y Luigi en otra de sus múltiples facetas que es la de cocineros. Siempre siguiendo a Peach está Yoshi y él se encargará de comer los guisos que se le pasen (o se le caigan) a nuestra heroína. Cabe señalar que al igual que en la versión clásica, Peach se puede ubicar en 4 diferentes puntos, pero para hacer las cosas un poco más fácil, puede girar de lado al presionar cualquiera de los botones y así atender 2 sitios sin tener necesidad de moverse.





El chiste de esta versión es alimentar a Yoshi. Cuando Mario y Luigi arrojan la comida se podría decir que va "cruda" todavía, pero cuando Peach se encuentra rebotándola, se va cocinando y eso se puede ver fácilmente cuando cambia de color. Tomemos como ejemplo esta salchicha: Si Yoshi se la come estando "cruda" sólo obtendrá 1 punto, si se la come bien cocida le dará 4 puntos y si tiene la desgracia de comerse una quemada le dará un solo punto, pero lo reducirá a Yoshi bebé. Por cierto, si por estar cuidando diferentes elementos en pantalla, una de tus comidas se llega a quemar, lo que puedes hacer es seguir rebotándola hasta que se deshaga y no dañe a tu amigo.

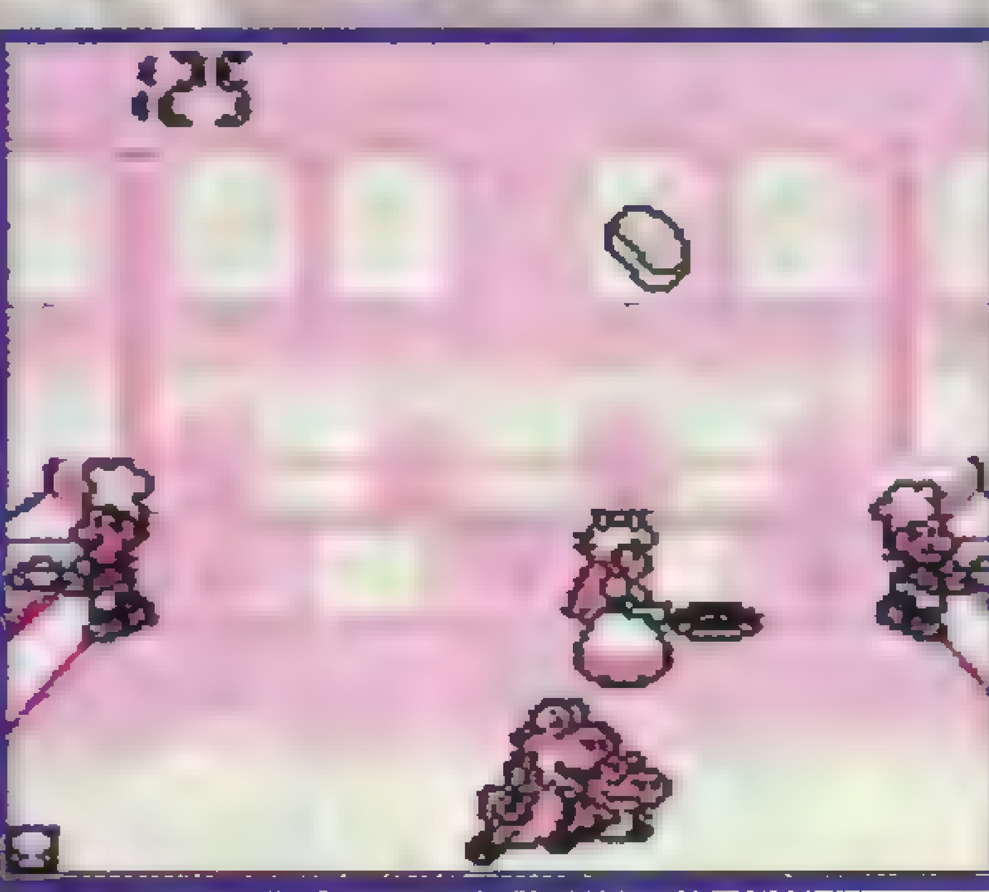








Después de que alimentes varias veces a Yoshi, este pondrá un huevo y momentos después de él nacerá otro pequeño Yoshi que ocupará su lugar. Esto parece inútil hasta que te das cuenta que recibes puntos extras por cada Yoshi que nazca. Conforme alimentes a este Yoshi, crecerá y entonces se repetirá el ciclo.



Ojo: Realmente Yoshi no se cambia tan rápido como parece. Trata de anticiparte un poco a sus movimientos y no cambiarlo cuando la comida esté a punto de llegar al piso, porque de lo contrario ya no la comerá. La diferencia entre el modo fácil y el difícil en este juego, es que en el primero la comida rebota solamente de forma vertical, pero en el modo difícil está cambiando de posición. Particularmente a nosotros nos parece más fácil que se esté moviendo y no que esté rebotando en un solo sitio.

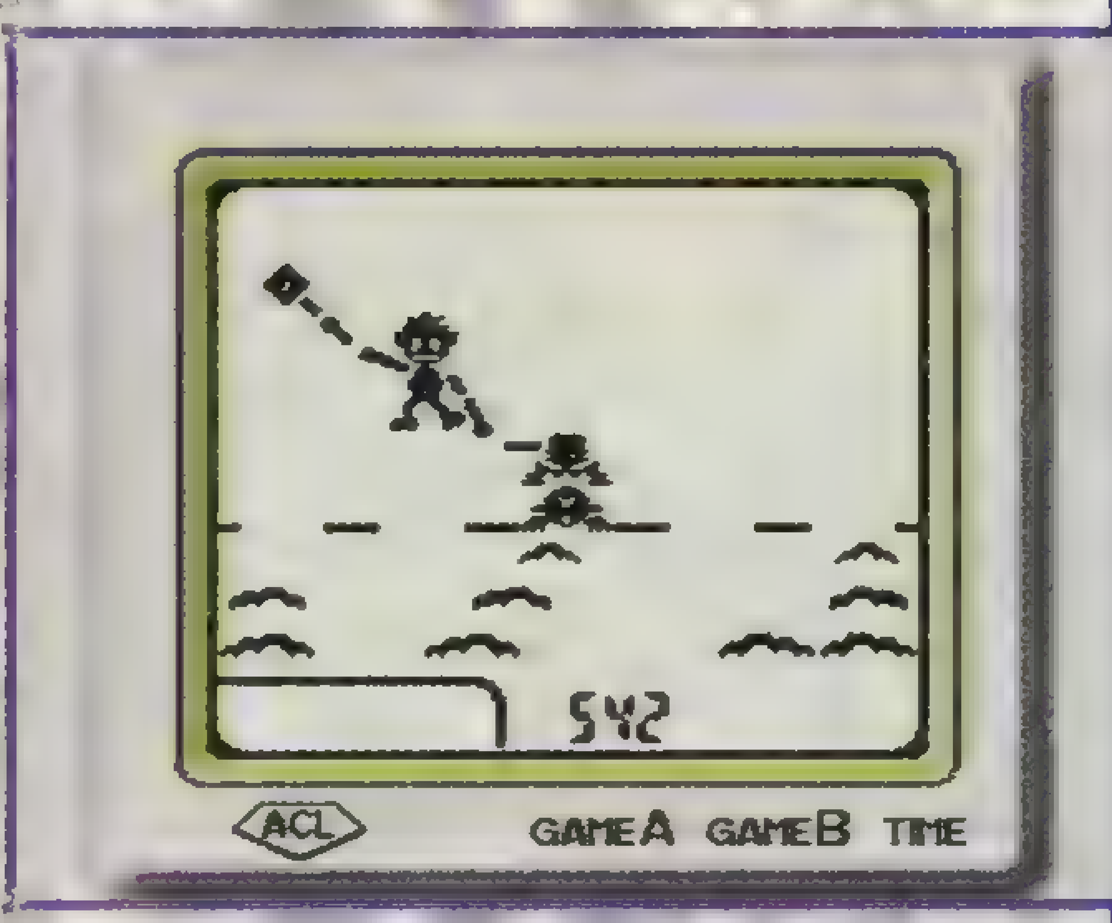


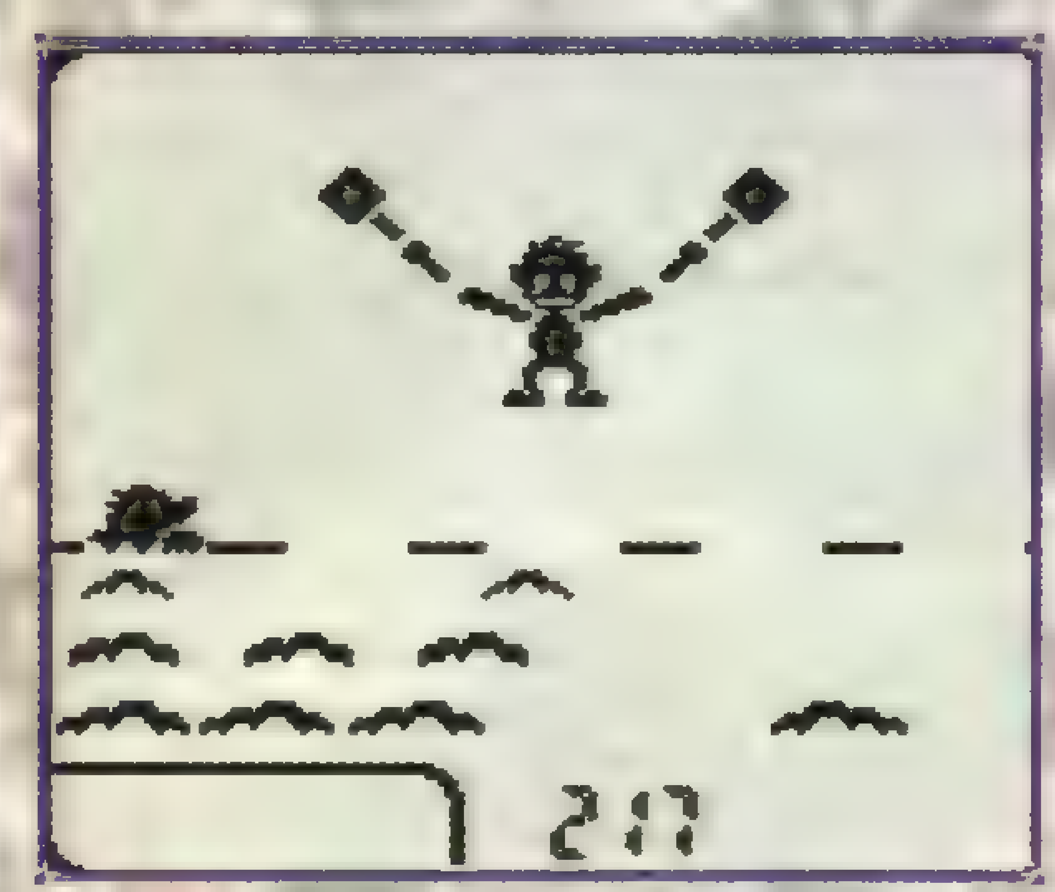


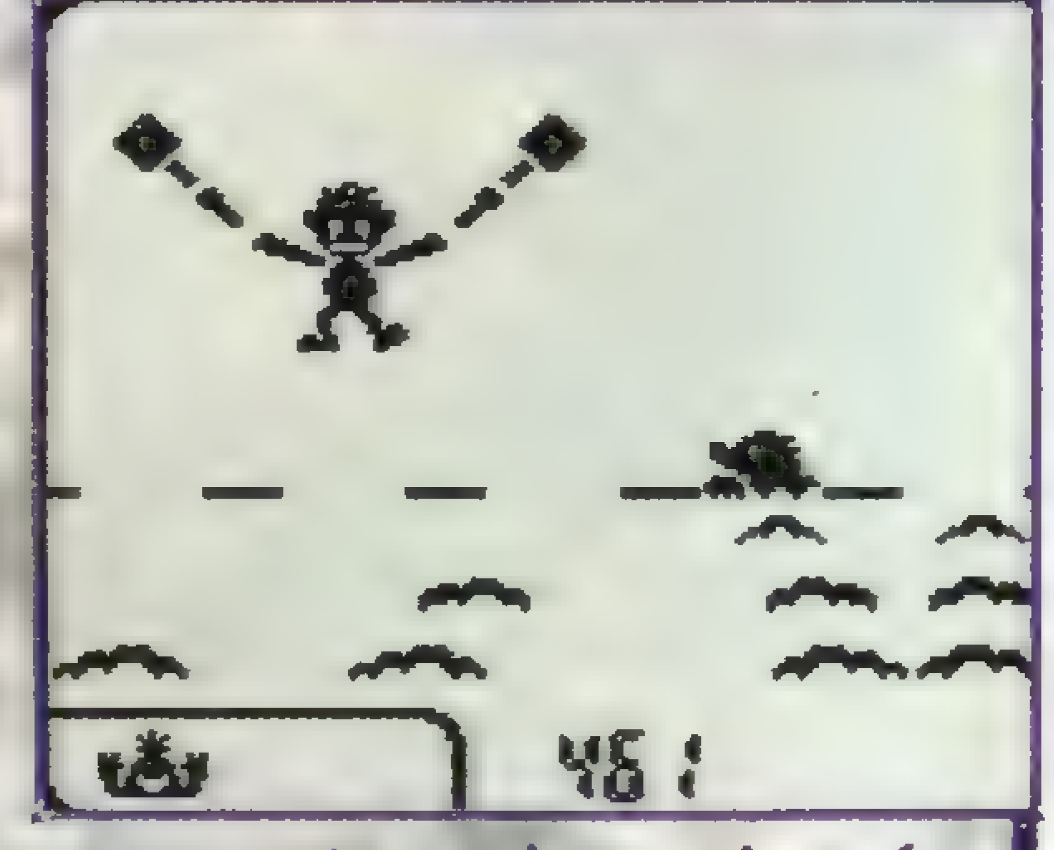


En este caso tenemos a un sujeto que realmente tiene un serio problema con los topos en su jardín. Estos escarban la tierra para salir y lo pueden hacer por 4 diferentes lugares si estás en el modo A (5 en el modo B). Obviamente por el rastro que dejan los topos en la tierra, podrás deducir cuál de ellos va a salir primero. El personaje principal (con mucho carisma, por cierto), tiene 1 martillo en cada mano y sus brazos los tiene extendidos.

Lo que debes hacer es mover al personaje de tal forma, que uno de sus brazos con martillo esté sobre el agujero por donde va a salir un topo en el momento preciso. Automáticamente él le dará un golpe al mamífero cuando éste se asome. Por la experiencia adquirida en los anteriores juegos, podrás adivinar que el chiste es eliminar a estos topos antes de que logren escapar. También es obvio que al principio la cosa es fácil, pero después estos topos llegarán en grupos (con toda la familia), por lo que tendrás que planear muy bien tus movimientos. Este no es un juego muy difícil de explicar, pero sí es uno de los que requieren de más estrategia para lograr un buen puntuaje. Por cierto, aquí no recuperas vidas por los puntos que hagas, bastante cruel ¿no?











El único detalle que une al concepto del Vermin Clásico con el Moderno es que el “personaje principal con mucho carisma”, tiene un martillo en cada una de sus manos. En la versión Moderna de Vermin el héroe es Yoshi y su objetivo es proteger 6 huevos que están en un paraje y están muy propensos a ser atacados por unos enemigos voladores. La dificultad que tiene esta versión es que hay 3 clases de enemigos que se mueven a diferentes velocidades y no uniformemente como en la versión clásica. Además tu rango de movimiento no sólo es de izquierda a derecha, sino que tienes que proteger 2 huevos que están arriba, 2 abajo y 2 a los lados, por lo tanto es muy difícil predecir cuál de estos hay que cuidar primero.





Cuando uno de los enemigos logra llegar a donde está uno de los huevos y lo dejas el suficiente tiempo para que pueda actuar, golpeará el huevo y si no le atiendes su asunto a este personaje, seguirá golpeándolo hasta quebrarlo. Cada uno de estos huevos resiste 3 golpes antes de romperse y tu juego termina cuando te eliminan uno (aquí no hay vidas).

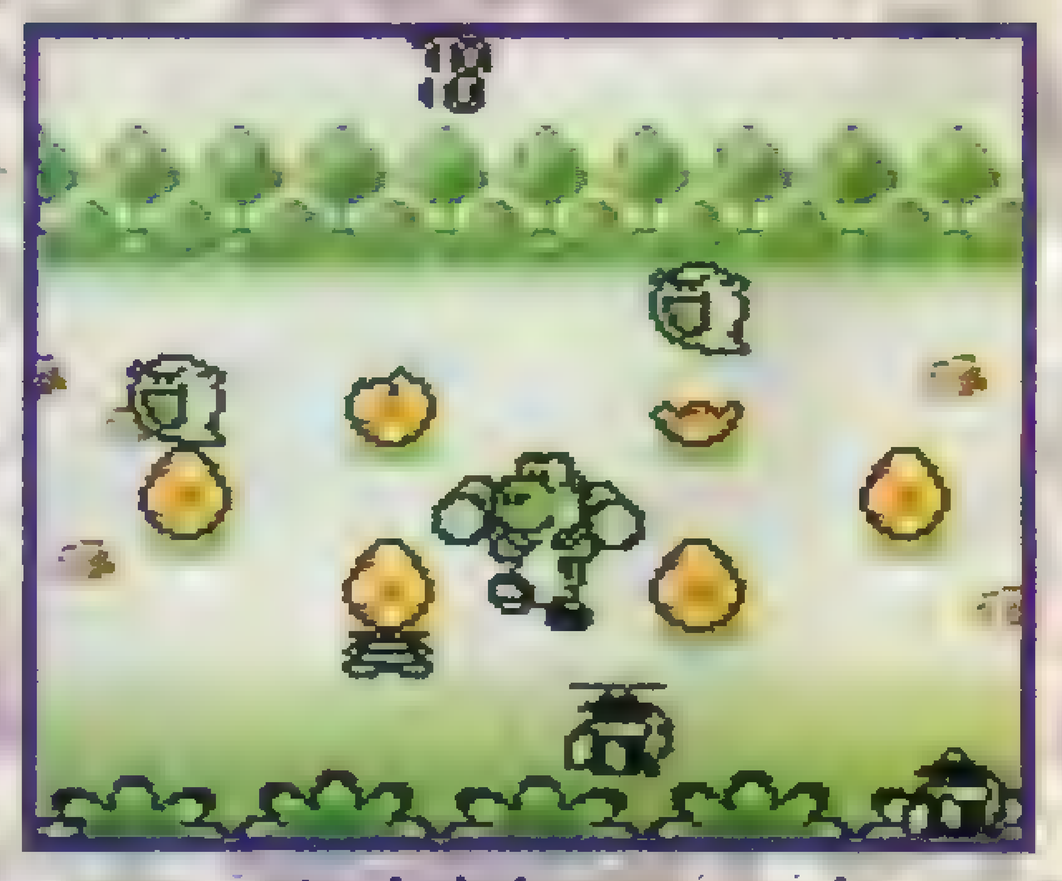




La cosa no es tan grave si resulta dañado un huevo, ya que como en otros juegos, a los 200, 500 y 700 puntos recibes un Corazón. Este Corazón le recuperará un impacto a los 6 huevos que tienes, así que el secreto es impedir que un huevo reciba más de un golpe antes de



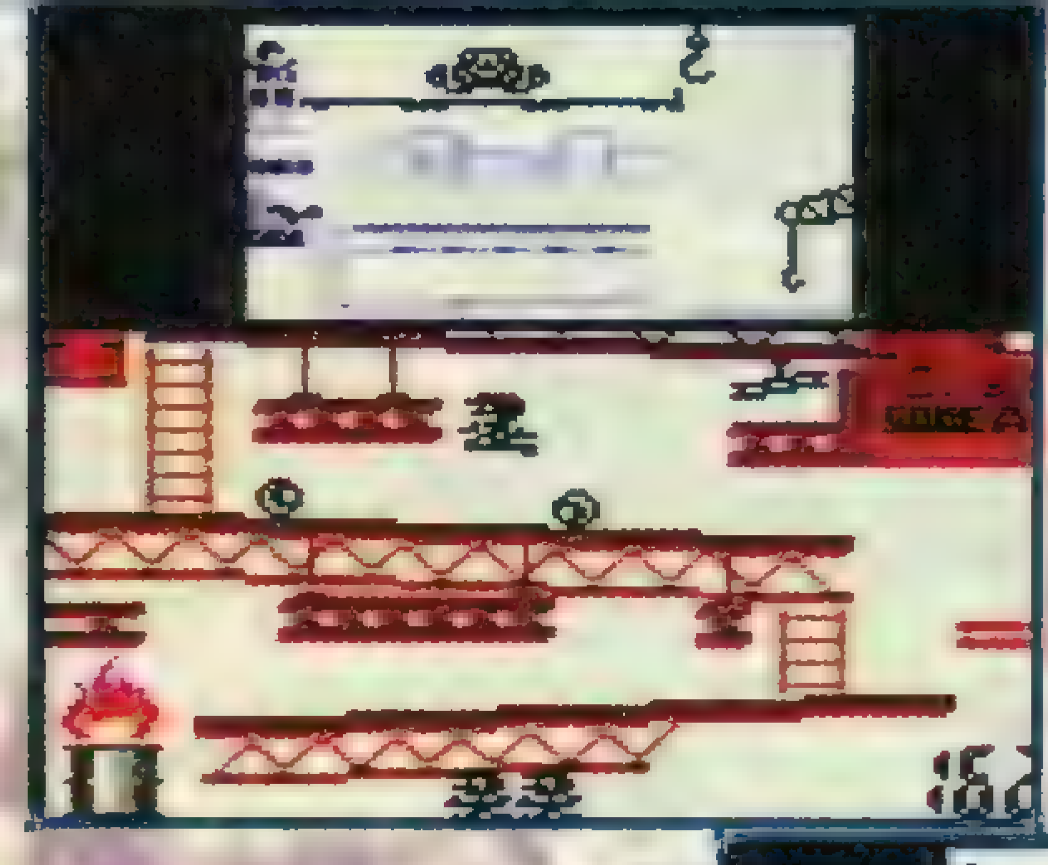
llegar a estos marcadores. Por cierto, te conviene mantener todos tus huevos sin daño, porque al llegar a cierta puntuación, recibirás puntos extras por cada huevo sano.



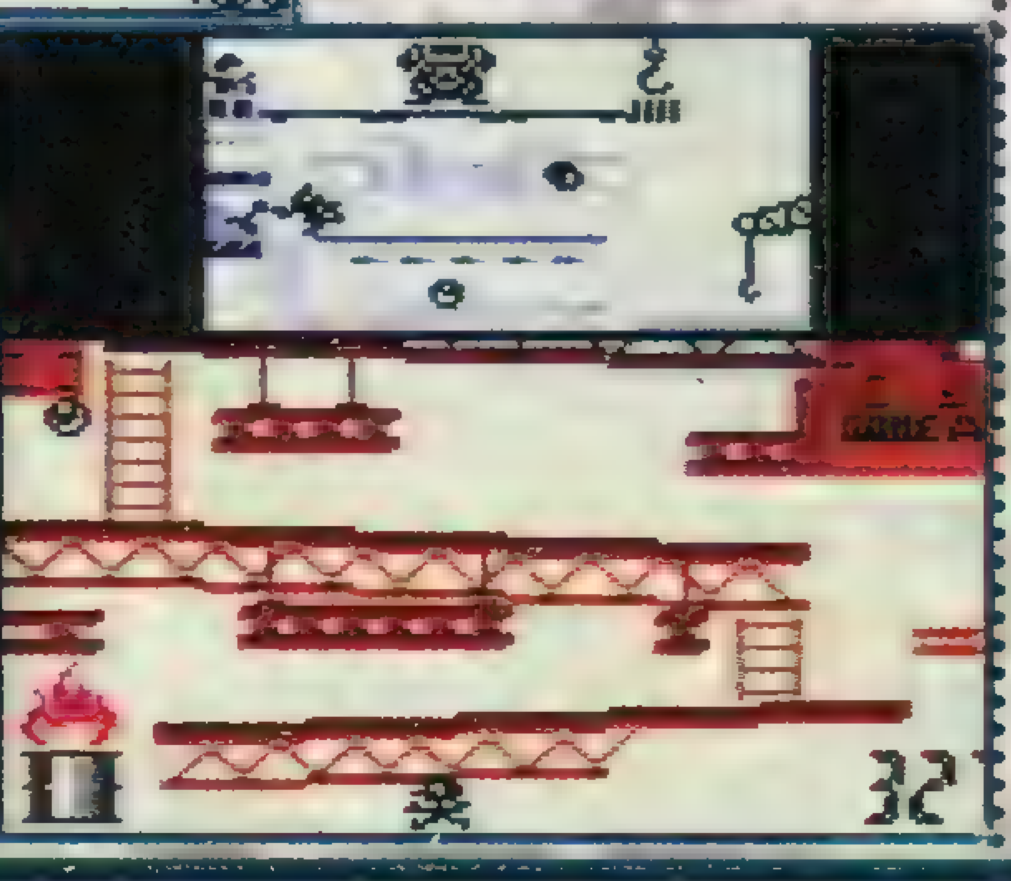
Ya dijimos que los 3 tipos de enemigos que aparecen en esta versión se mueven a diferente velocidad. Esto es importante para saber hacia dónde te tienes que mover; primero para evitar el daño (sobre todo acostumbrarte al control del personaje es un poco confuso al principio), pero después ya no hay tanto problema por eso. Los personajes que más problemas dan son los Boos, pues ellos sólo se mueven cuando les das la espalda, eso los hace bastante impredecibles y por lo tanto muy peligrosos.

Otra cosa que debes de tomar en cuenta es la distancia que cada personajes tiene que recorrer antes de llegar al huevo que quieren destruir, pues aunque hay unos que se mueven más lento que otros, estos pueden llegar primero a su destino si van por un huevo que está cerca del sitio del que aparecen.

donkey kong

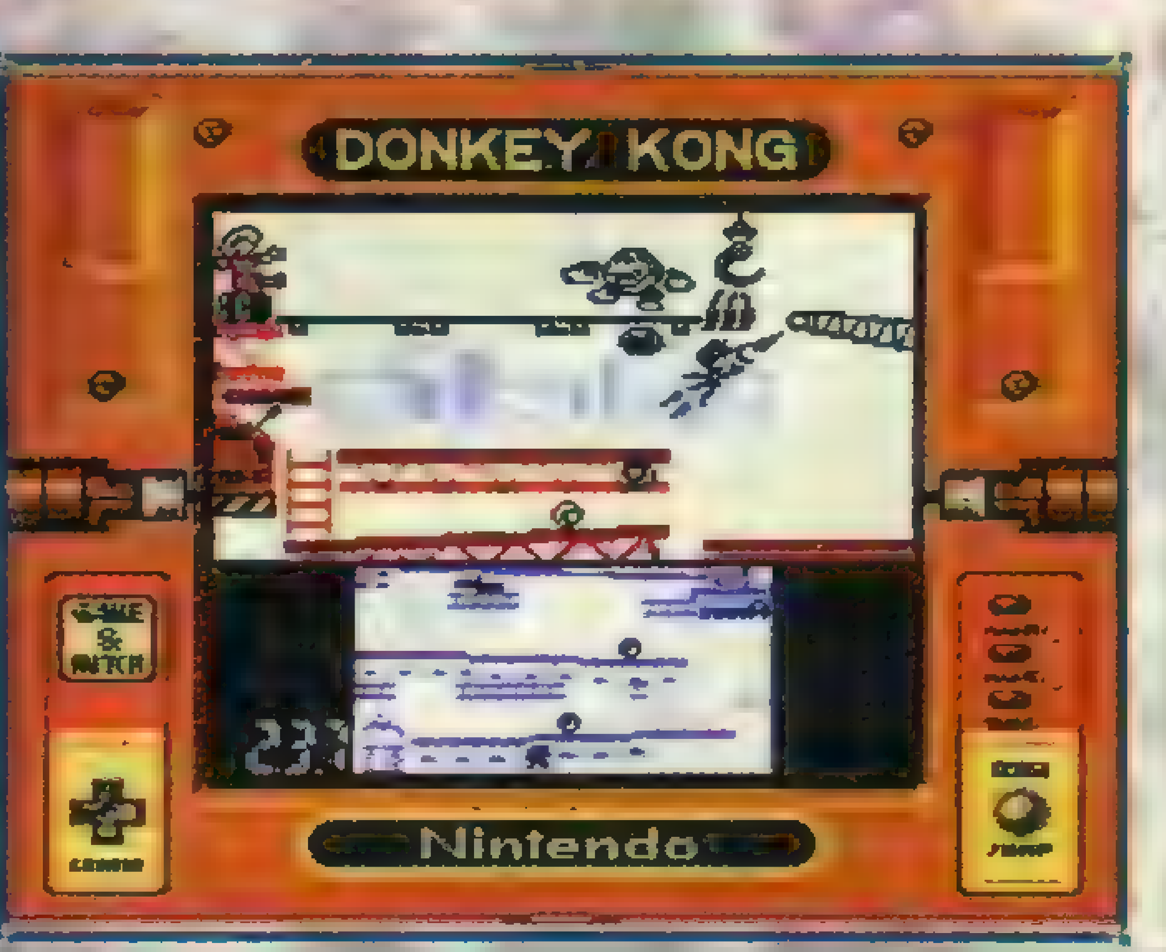


Este juego es muy peculiar, porque el original es de 2 pantallas, así que aquí quisieron más o menos emular lo que es jugar en 2 pantallas representando las 2 en la pantalla del GB (una más grande que la otra) lo bueno es que puedes cambiar el tamaño de éstas simplemente con presionar el botón



B y así no perderás visibilidad cuando cambies de una a otra. El objetivo del juego es muy parecido al clásico juego de Arcade de Donkey Kong. Aquí tienes que controlar a Mario. Su chica (de aquellos días) Pauline, ha sido







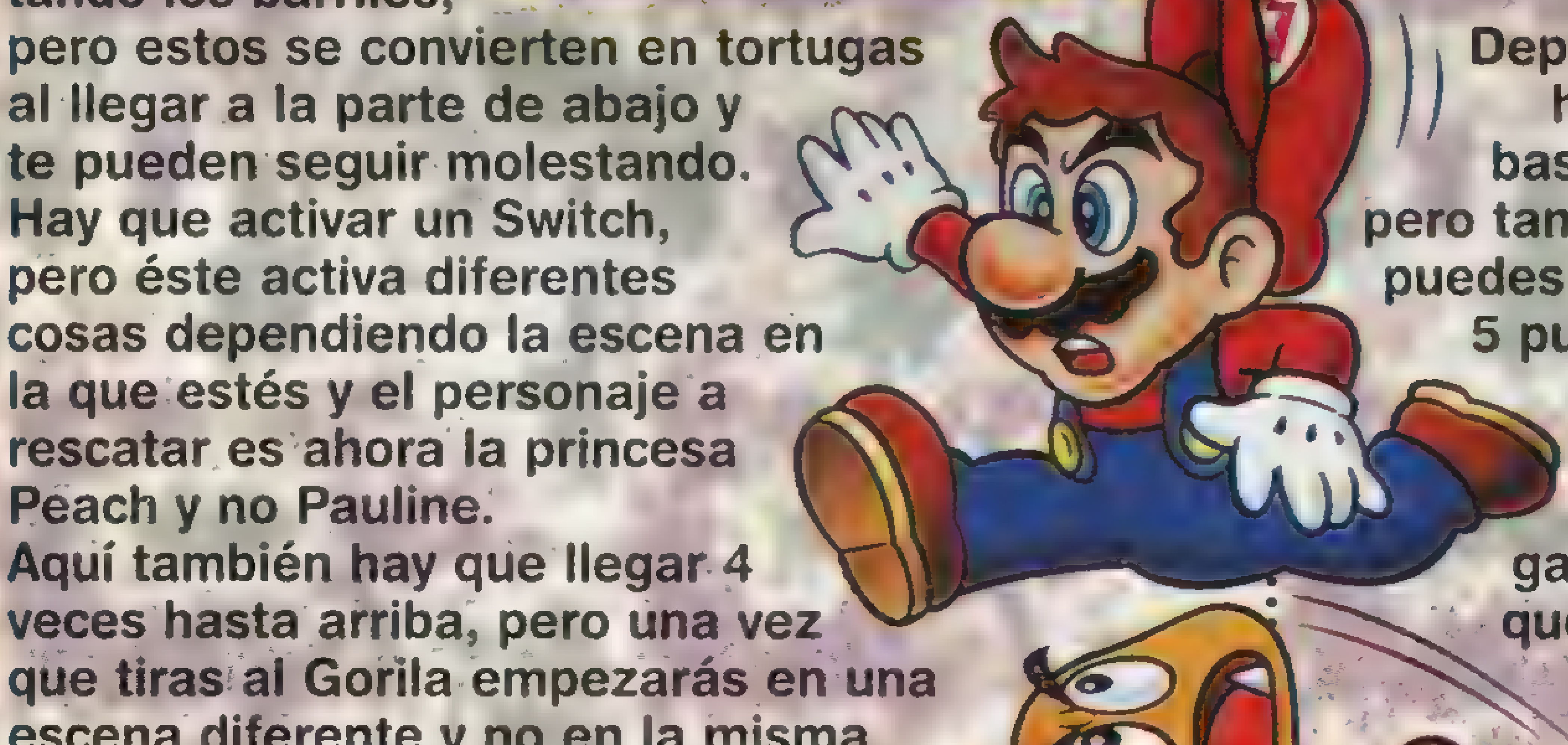
secuestrada por un gorila de nombre clave Donkey Kong y la ha llevado a lo más alto de un edificio en construcción. Desde ahí este gorila se dedica a arrojar barriles para impedir que Mario llegue hasta arriba. Pero... ¿y para qué quiere llegar Mario hasta arriba si el sitio a donde se trepó el Gorila está inaccesible? Pues tiene que llegar arriba para activar un Switch, que a su vez activa una grúa con un gancho que se mueve de un lado a otro, entonces lo que tiene que hacer el héroe de la "M" en la gorra es saltar para agarrarse del gancho y así quitar uno de los tornillos que sujetan la base donde está el gorila (es obvio que debes cuidarte en este momento, pues sólo es un pequeño instante el que tienes para saltar y el gorila continúa arrojándote los barriles a quemarropa). Esto de quitar los tornillos lo tienes que hacer 4 veces para rescatar a tu chica.

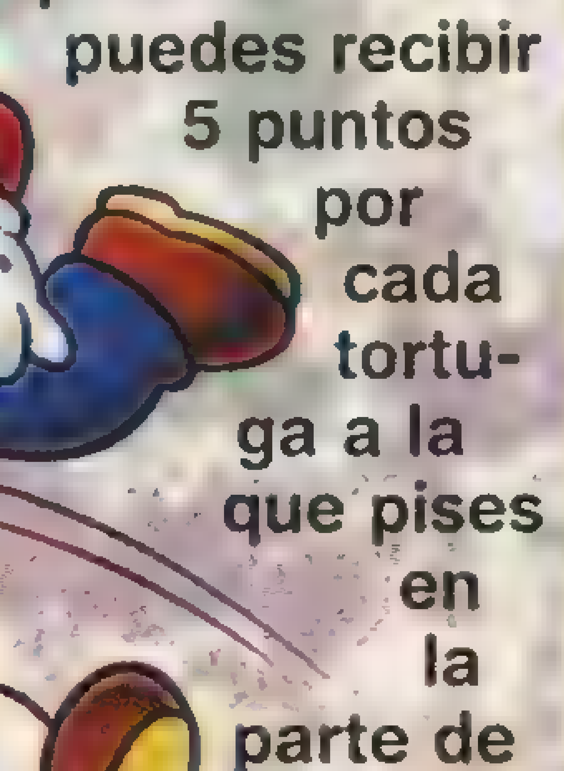


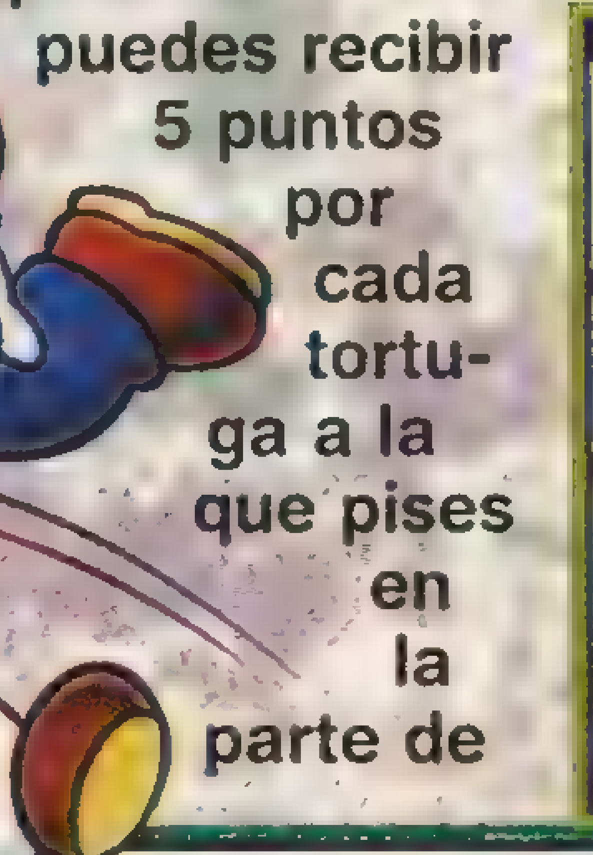
Versión Moderna



Básicamente podemos decir que aquí debes hacer lo mismo que en la versión clásica, pero también con sus respectivas diferencias: Hay que subir por 2 pantallas para llegar con el gorilete, pero aquí las 2 son realmente pantallas completas y el Scroll sube cuando llegas a la segunda. También hay que estar saltando los barriles, pero estos se convierten en tortugas al llegar a la parte de abajo y te pueden seguir molestando. Hay que activar un Switch, pero éste activa diferentes cosas dependiendo la escena en la que estés y el personaje a rescatar es ahora la princesa Peach y no Pauline. Aquí también hay que llegar 4 veces hasta arriba, pero una vez que tiras al Gorila empezarás en una escena diferente y no en la misma indefinidamente.

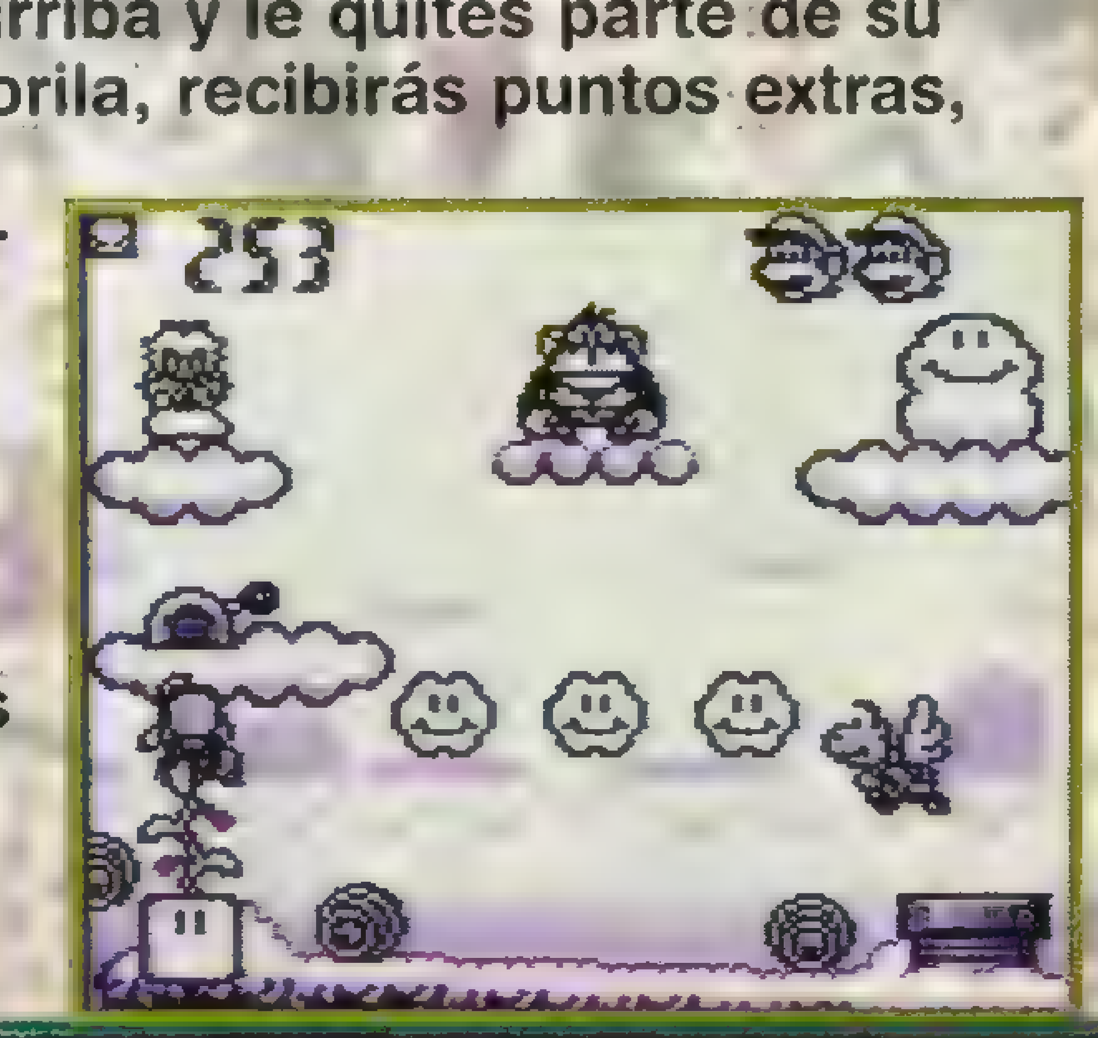


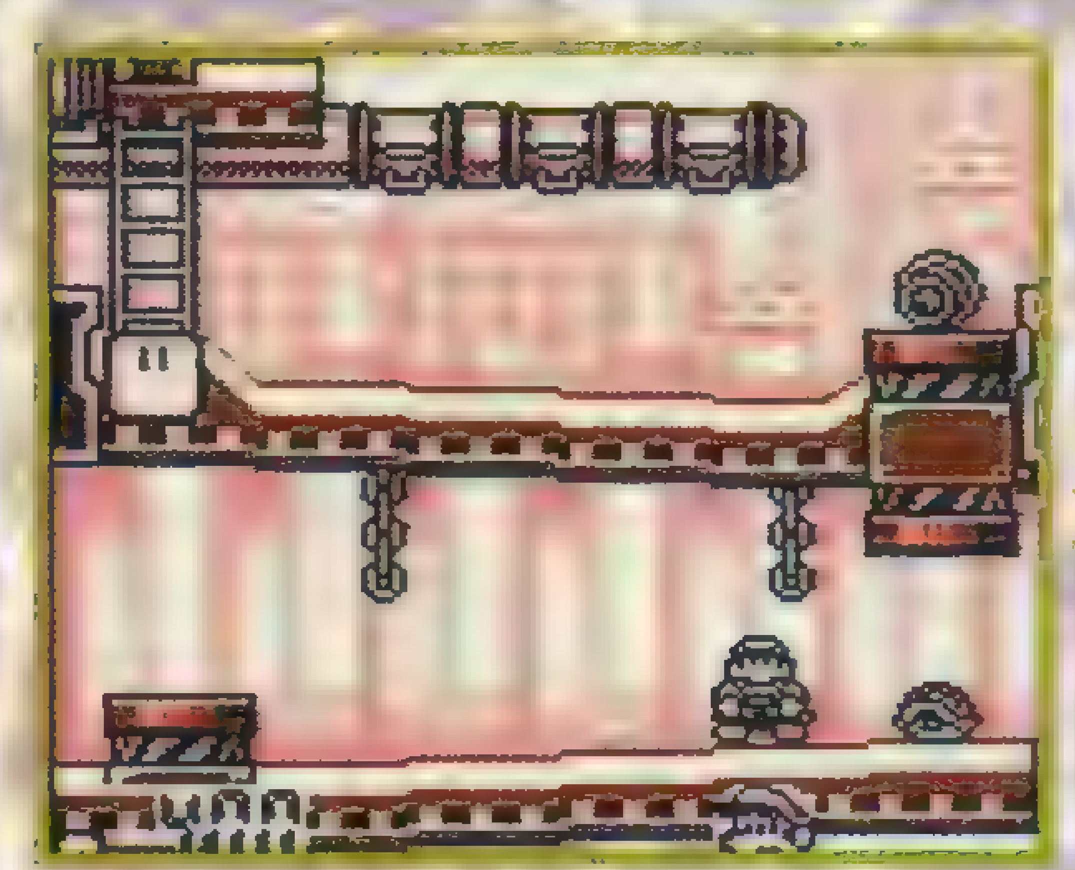




En la versión clásica puedes saltar los barriles de forma vertical para evadirlos y aquí también lo puedes hacer, pero además puedes saltar y colgarte de algunos objetos que están en los escenarios. Esto te puede salvar de muchos problemas, pero también hay que cuidarse, pues si permaneces mucho tiempo colgado de un objeto, éste caerá y después ya no podrás avanzar por él más arriba. La cosa no es tan grave, ya que después de algún tiempo, la pieza que cayó aparece por arte de magia en su sitio (pero mientras es muy molesto). Dependiendo de lo rápido que llegues hasta arriba y le quites parte de su base al gorila, recibirás puntos extras, pero también puedes recibir 5 puntos por cada tortuga a la que pises en la parte de

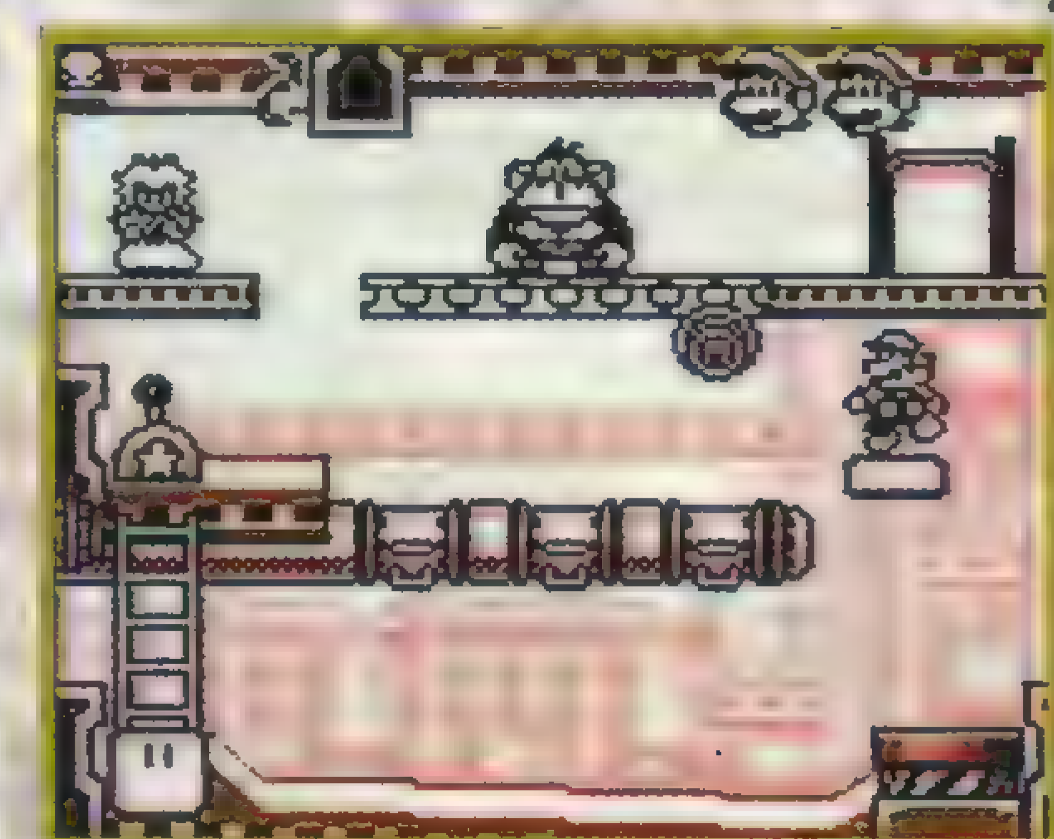




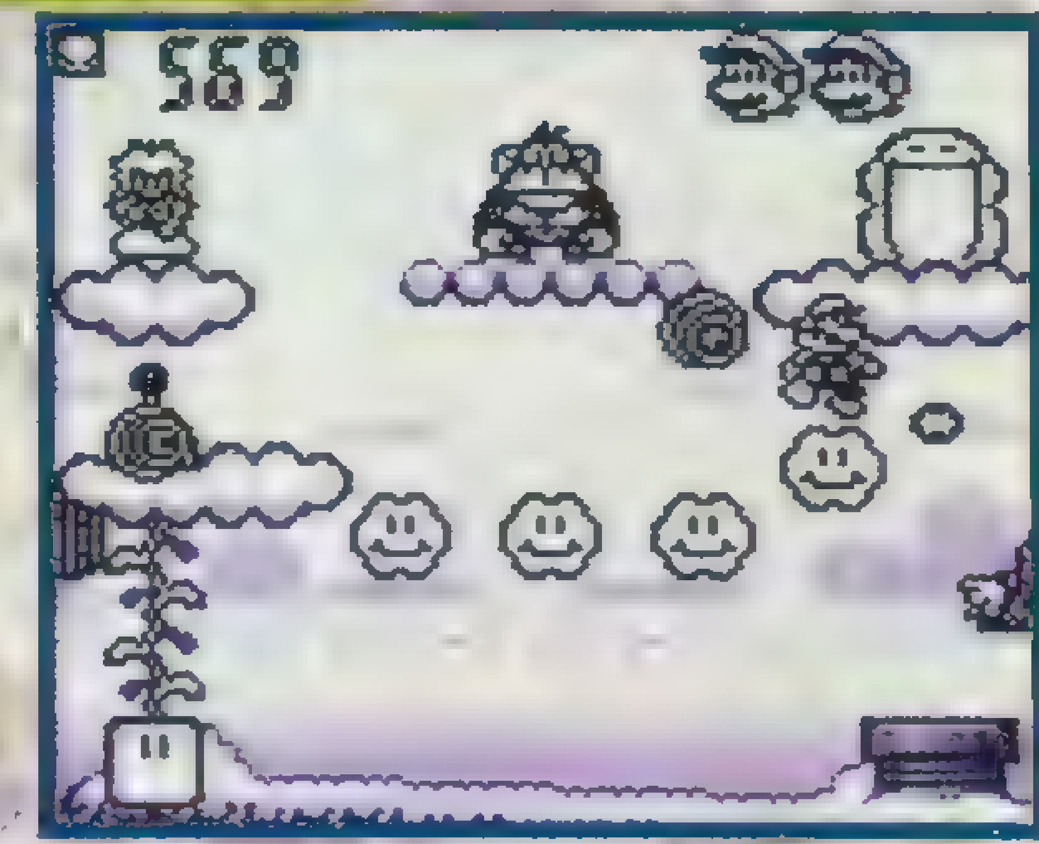


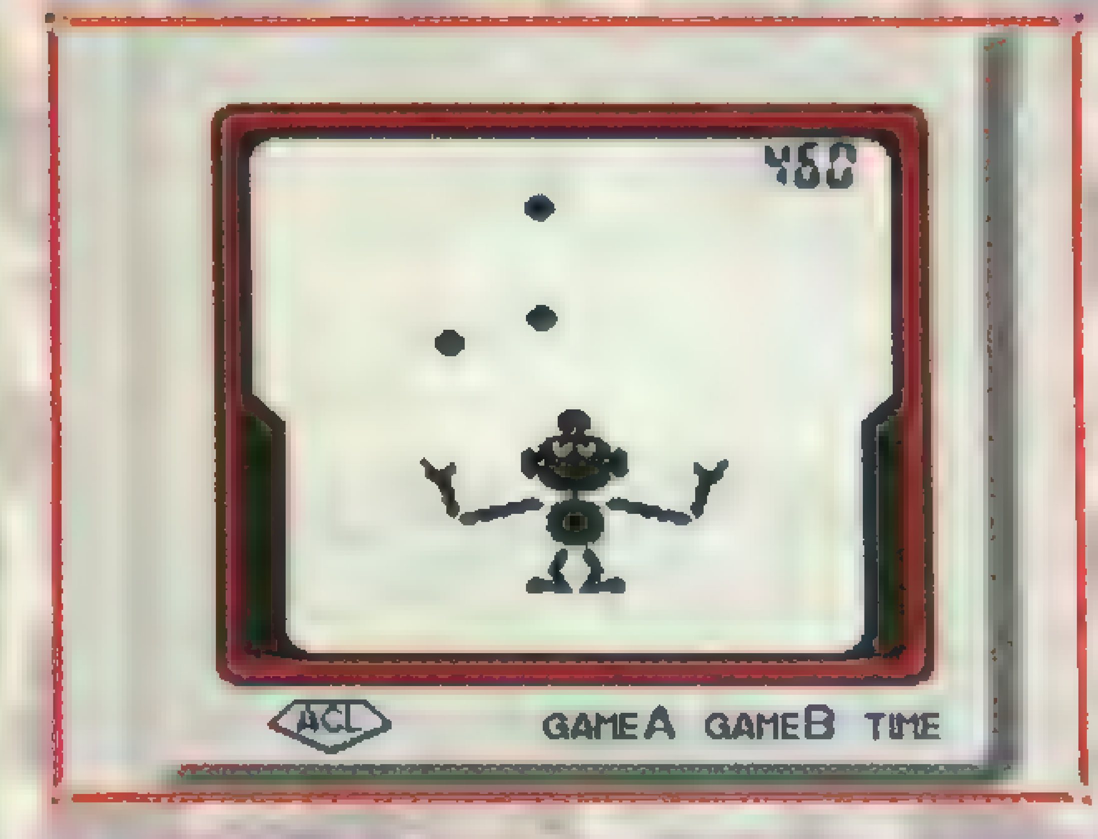
abajo de cada pantalla, así que tú sabes qué es lo mejor que puedes hacer para aumentar tu marcador. De cualquier forma tenemos que decirte que si te tardas mucho y sobre todo en escenas o dificultades avanzadas, se pone un poco más difícil la cosa.

En total son 3 escenas diferentes las que debes pasar, en la primera (la construcción) al activar el Switch aparece una especie de base en movimiento que cubre lo que serían las 3, 6, 9 y 12 horas en un reloj. En este caso lo mejor es esperar a que llegue al punto "9" para



saltar hacia ella (solamente con presionar el botón es suficiente, no hay que mover el control) y volver a saltar al llegar al punto "12" para quitar una de las bases. En la escena de los prados, aparece una especie de péndulo, a él te tienes subir cuando llegue a su máximo del lado izquierdo y saltar para subir cuando el soporte esté totalmente vertical. En la escena de las nubes, aparece un par de nubes (¡qué raro!), el problema con ellas es que aparecen y desaparecen intermitentemente, así que tienes que calcular cuándo hay que subir a ellas para avanzar.

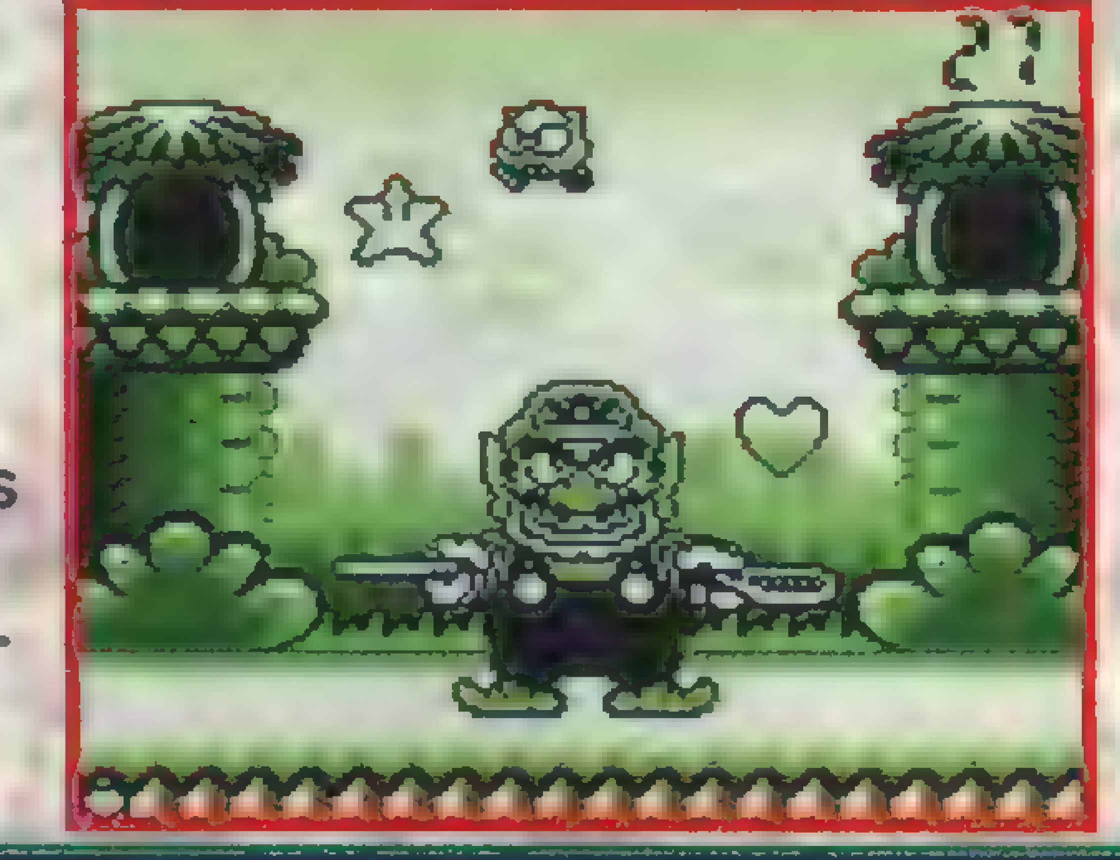




OK. Vamos a hablar un poco del juego secreto que se incluye en G&W Gallery 2. Este juego es "Ball" y el chiste radica en estar malabareando unas pelotas.

Es bastante difícil, pues sólo tienes la oportunidad de perder una vez antes de que el juego termine.

Al principio sólo podrás jugar la versión Clásica, pero conforme obtengas más estrellas se abren más opciones, como poder jugar el modo moderno, jugar con diferentes personajes en este mismo modo y... bueno, ya hablaremos de eso más adelante.

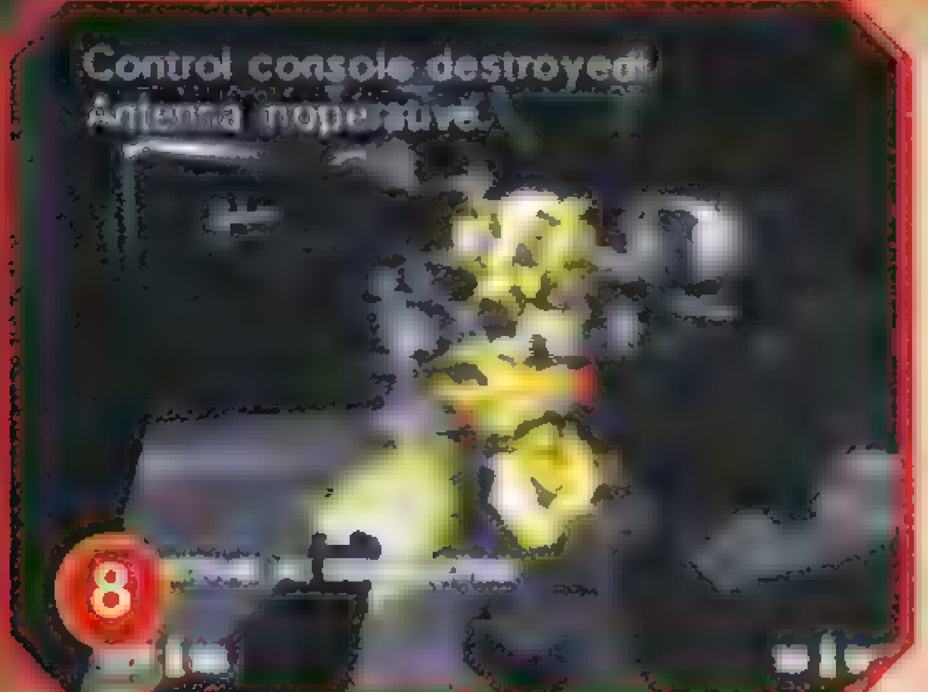


El sábado 2 de Octubre de 1997, falleció víctima de un percance automovilístico el Sr. Gumpei Yokoi allá en Japón. Gumpei Yokoi fue una persona muy importante dentro de Nintendo, pues fue el líder y director de muchos proyectos importantes dentro de esta compañía entre los que destacan todos los juegos que aparecieron para la serie de Game & Watch y el Game Boy. Yokoi era una persona con mucho ingenio y una muestra de ello son los juegos y el sistema mencionados, pues aunque sus procesadores no son muy poderosos y sus pantallas son de Cristal Líquido, se refleja la verdadera intención de un juego: su creatividad. Descanse en paz este genio que le dio mucho a la industria de los videojuegos.



Gumpei Yokoi era una persona muy querida y admirada por nosotros. Aquí lo tenemos junto al Sr. Teruhide Kikuchi y a nuestro reportero en una entrevista que nos concedió en el Shoshinkai de 1995.

(Viene de la edición anterior) Continuacion y final...



Una vez que Alec huya, del otro lado de la máquina, encontrarás la consola de controles de la antena, la cual deberás destruir 8 así como la otra ametralladora que se encuentra en la salida 9.



Ahora aquí viene lo bueno, NO SIGAS A ALEC. Lo que debes hacer es ir al otro cuarto del mismo piso, donde encontrarás un chaleco que te ayudurá en caso de que te sorprendan 10. Salte por la otra puerta 11 baja por la rampa 12 y toma el lado de la derecha 13-14. Al llegar al centro del piso 15, cambia de andamio para evadir a los soldados que te salgan (si tienes suficientes municiones, elimínalos) y dirígete al final del piso por el lado derecho, pero hasta llegar al punto en donde veas a Alec esperándote en la rampa. Trata de darle en la cabeza para causarle más daño 16 y regresa tomando el mismo camino, hasta llegar al cuarto en donde estaba la consola de la antena y nuevamente te enfrentarás a Alec 17 Repite esta acción varias veces hasta que 006 baje a la última plataforma de la antena 18 (lo notarás por el cambio de música), sin embargo mientras recorres el mapa una y otra vez, te estarán saliendo muchos soldados, por lo que debes revisar muy bien los cuartos en donde pasas, así como si te vienen siguiendo. Esta técnica es muy útil, ya que cuando Trevelyan te espera bajo una rampa, es muy fácil que te pegue varios tiros 19 así como cuando subes y abres la puerta donde se encuentra 006 20, o cuando sube por la antena y te espera 21.

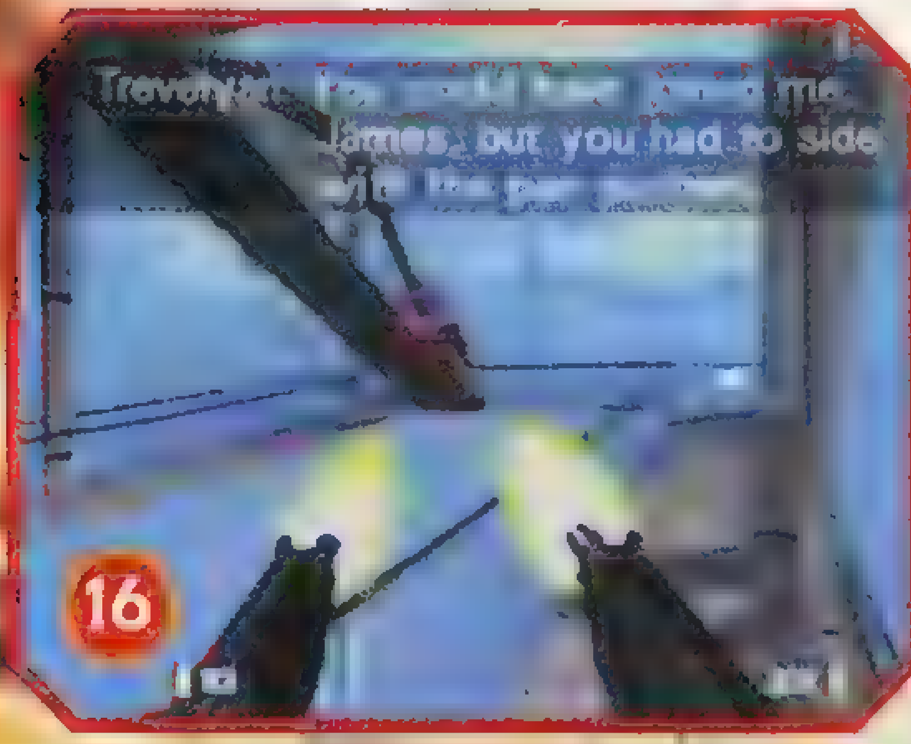




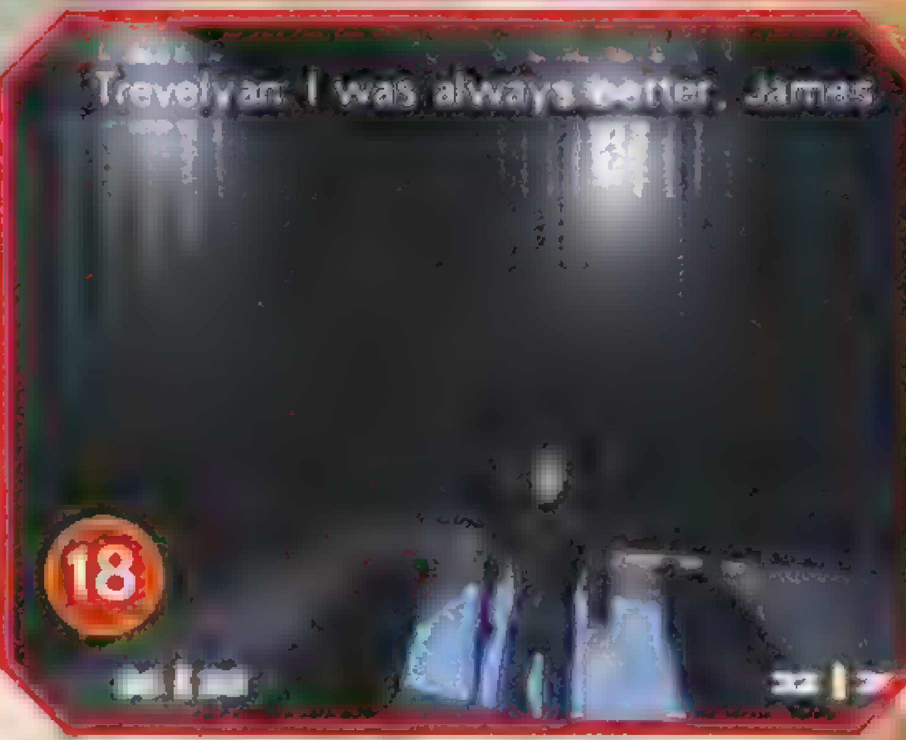






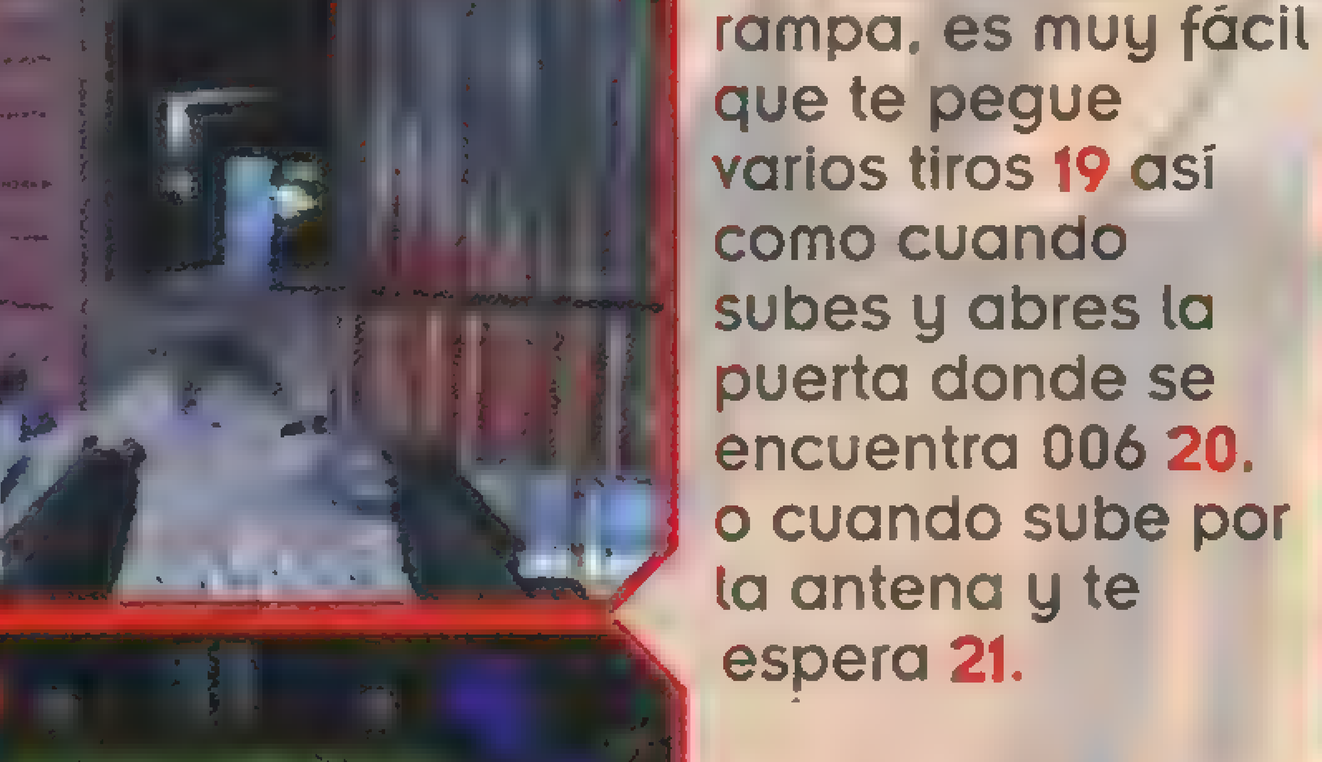








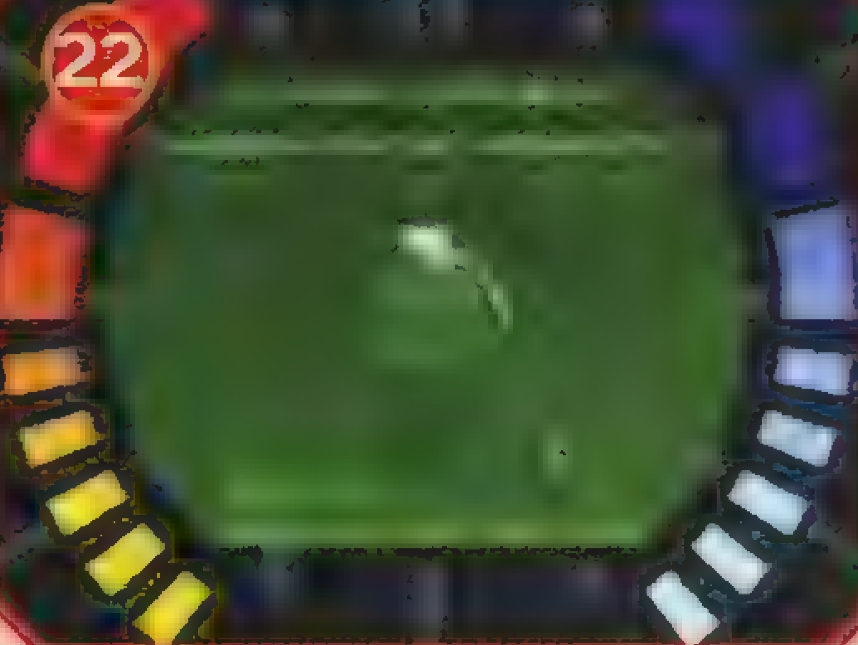






La otra forma de eliminar de una vez por todas a Alec, es conseguir una granada 22 de las que dejan los soldados (estos soldados) 23 y lanzársela cuando está dentro de un cuarto sin que te vea o se echará a correr 24.

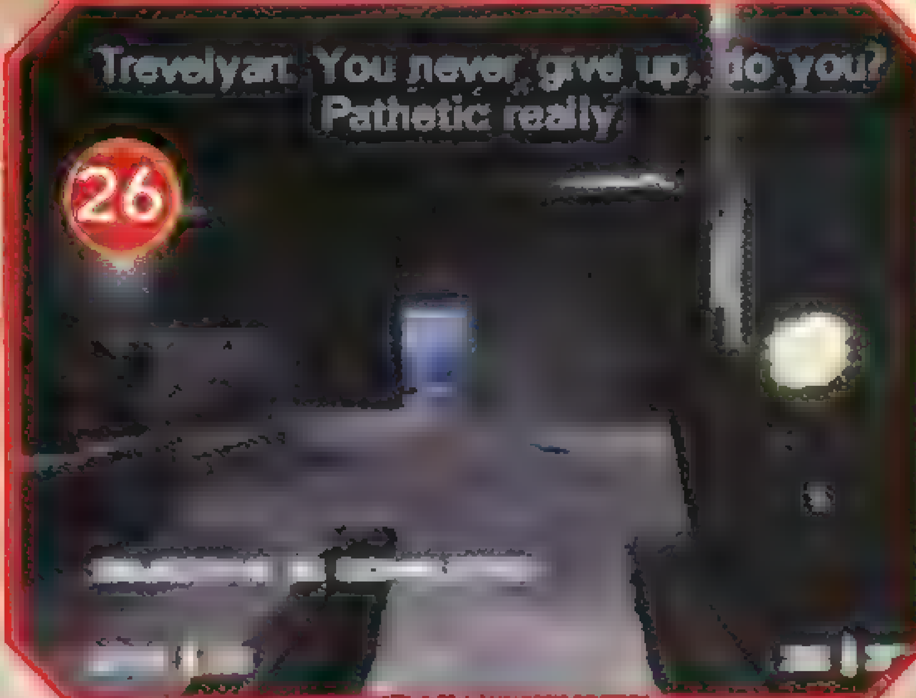












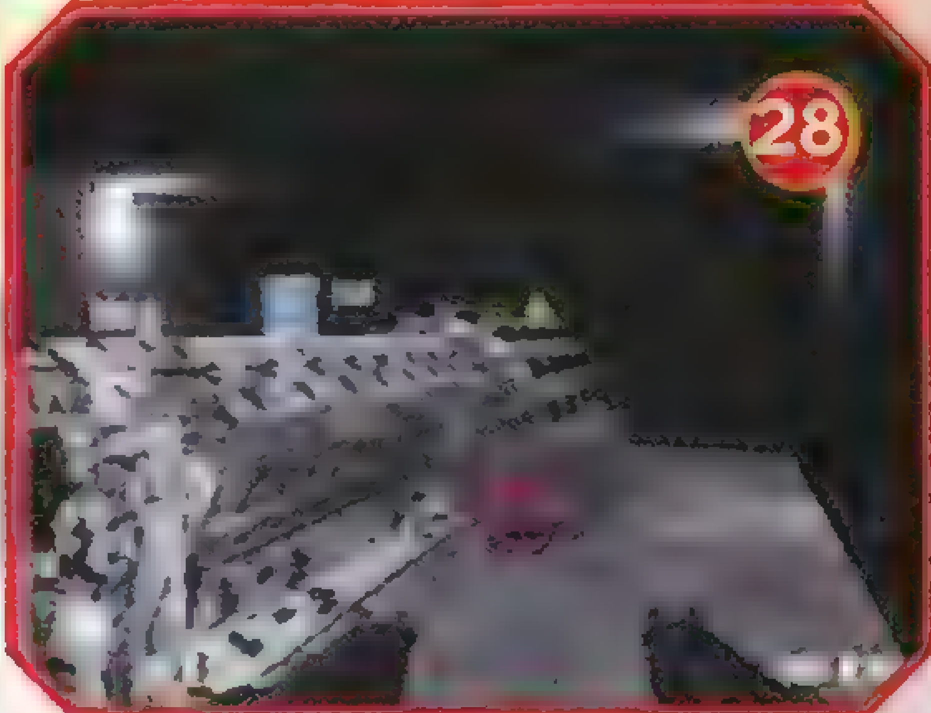
Con esto lo podrás eliminar fácilmente 25-26, pero es cuestión de suerte para que te den una granada, ya que todos prefieren dispararte.

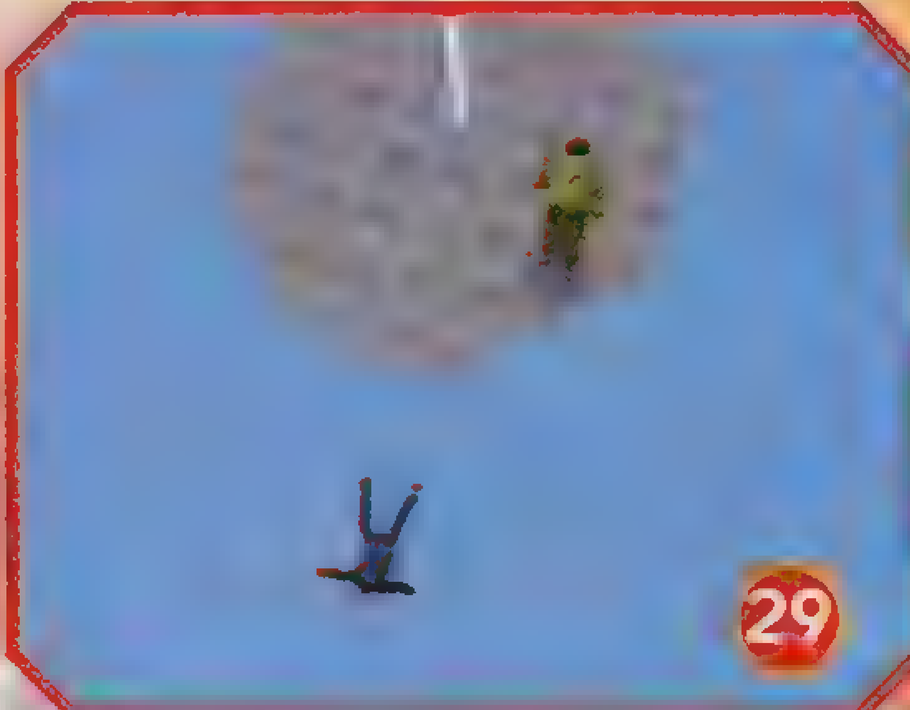
Este es un excelente punto para recolectar armas. 27

Un chaleco extra podrás encontrar en el cuarto opuesto de donde se encuentra la consola de control, esto obviamente sólo si estás muy seguido. 28



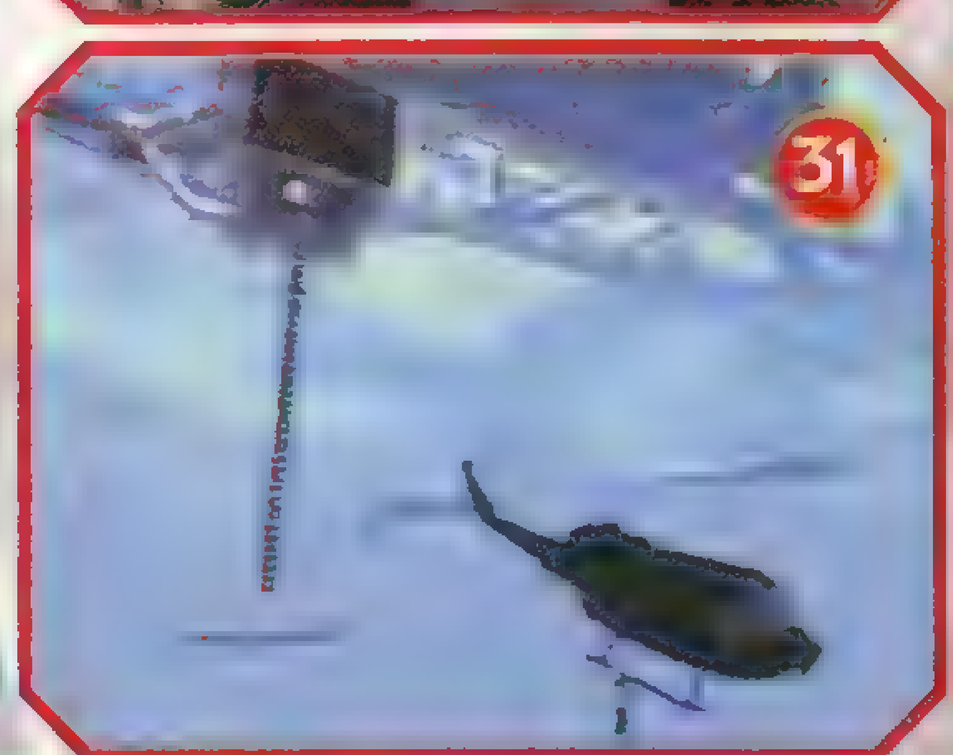
Si es que Alec Trevelyan llega a bajar al último nivel, carga con las 2 Uzis y en cuanto lo tengas en la mira, hazlo pedazos para que se caiga 29 antes de que él te tire 30.



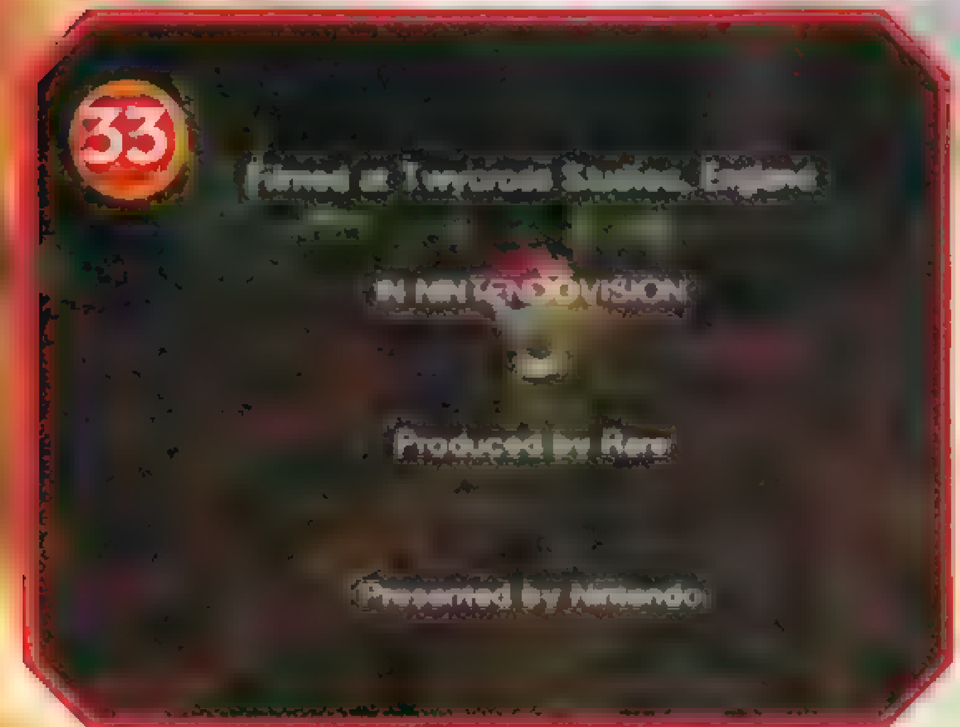


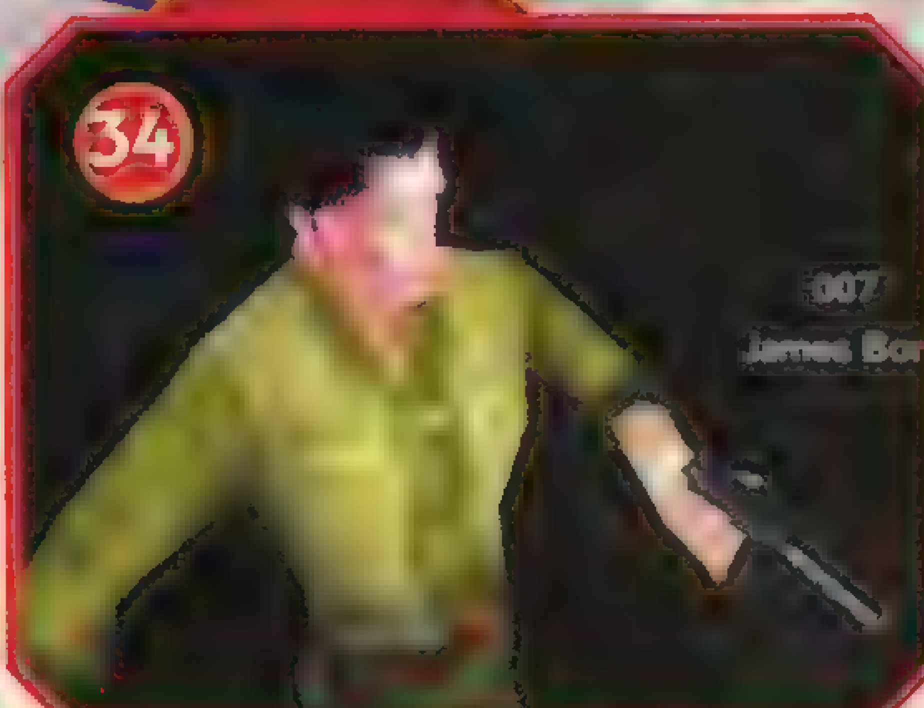












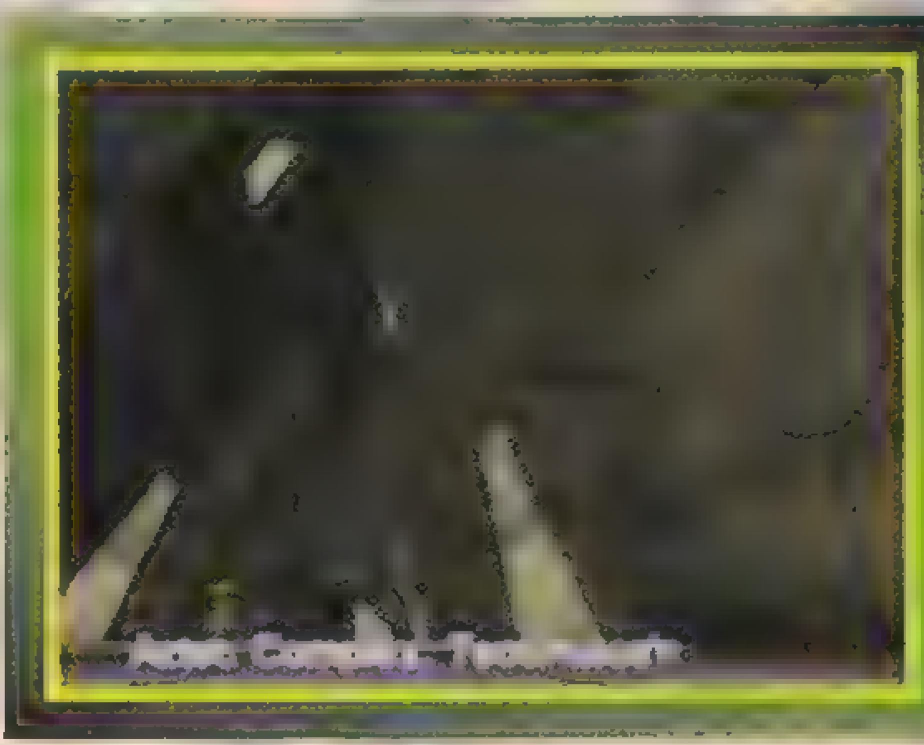
31-32-33
Ya has terminado con el juego, sin embargo existen 2 misiones extras gracias a los chicos de RARE, que se esforzaron tanto para hacernos la vida difícil.
Prepárate, ya que los siguientes niveles son sólo para profesionales. 34

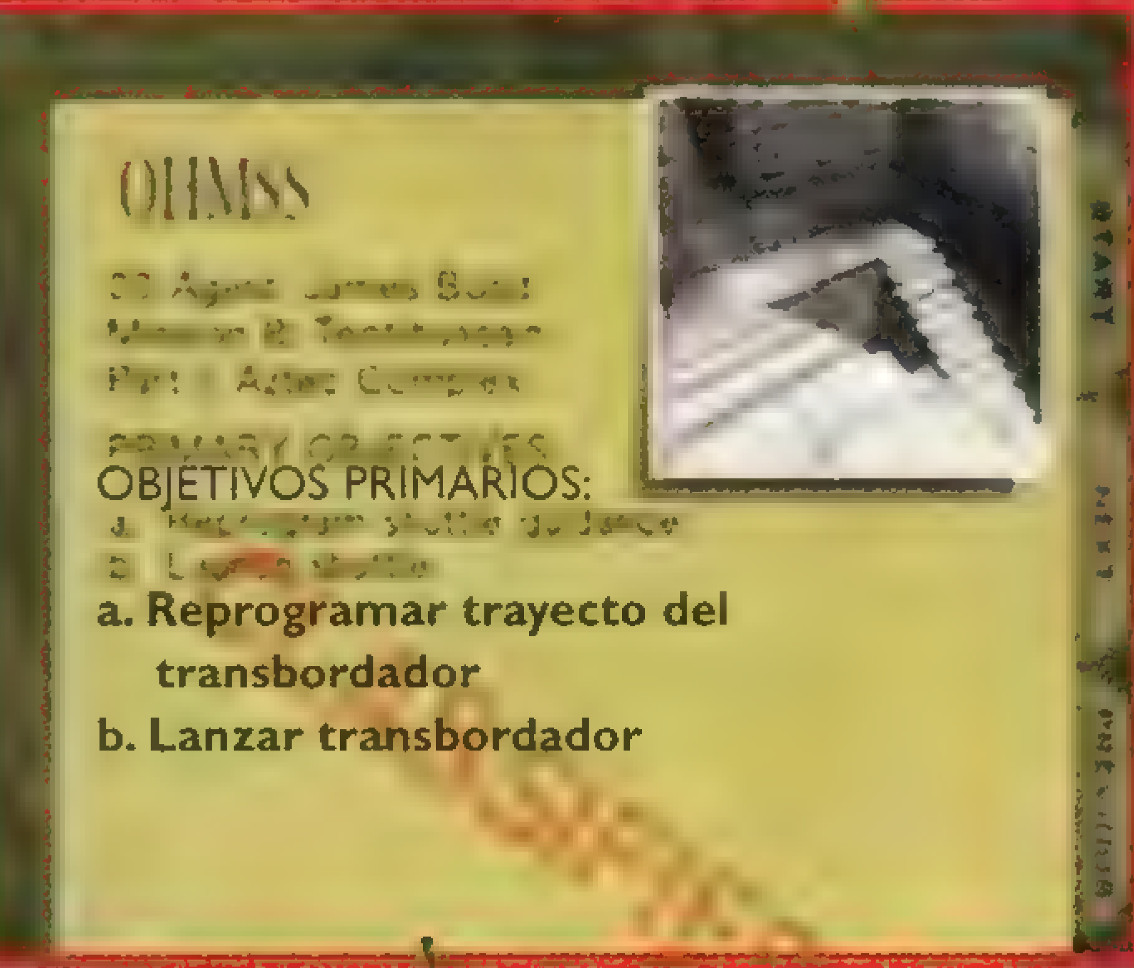






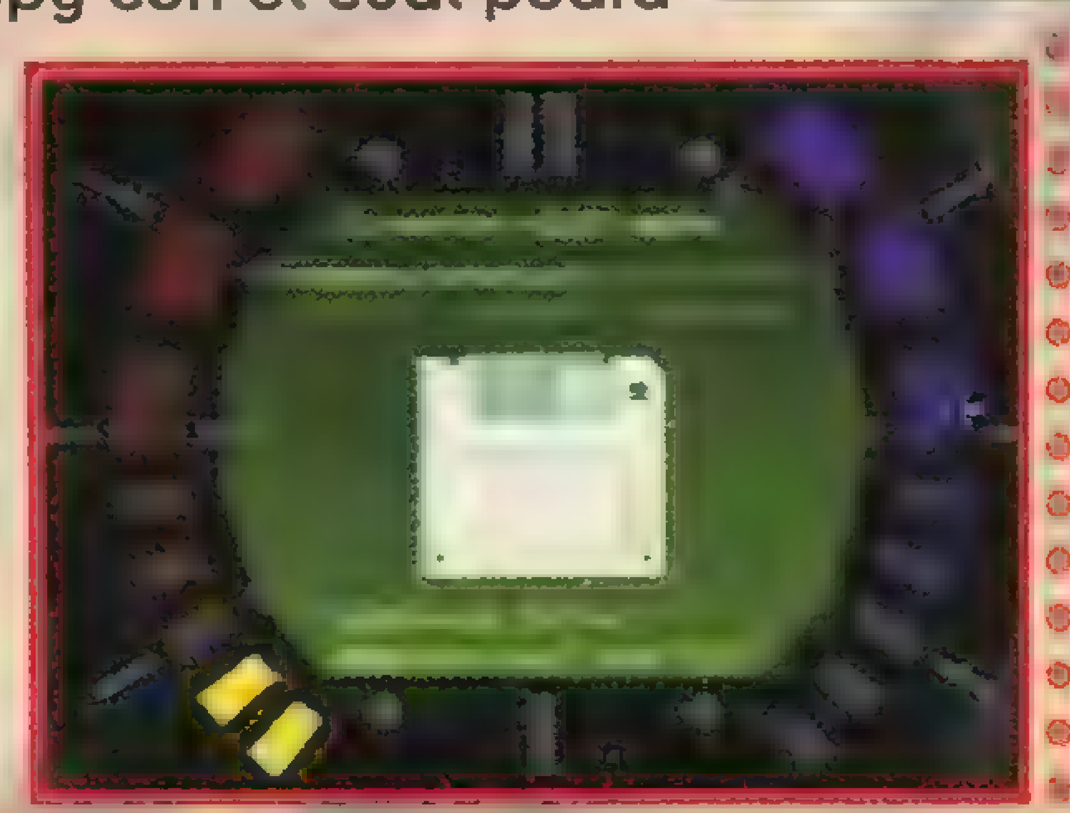
Parte I: COMPLEJO AZTECA







Bond trae un floppy con el cual podrá reprogramar la trayectoria del transbordador sin embargo antes tiene que llegar hasta la computadora central para poder completar dicho objetivo.





Objetivo B:

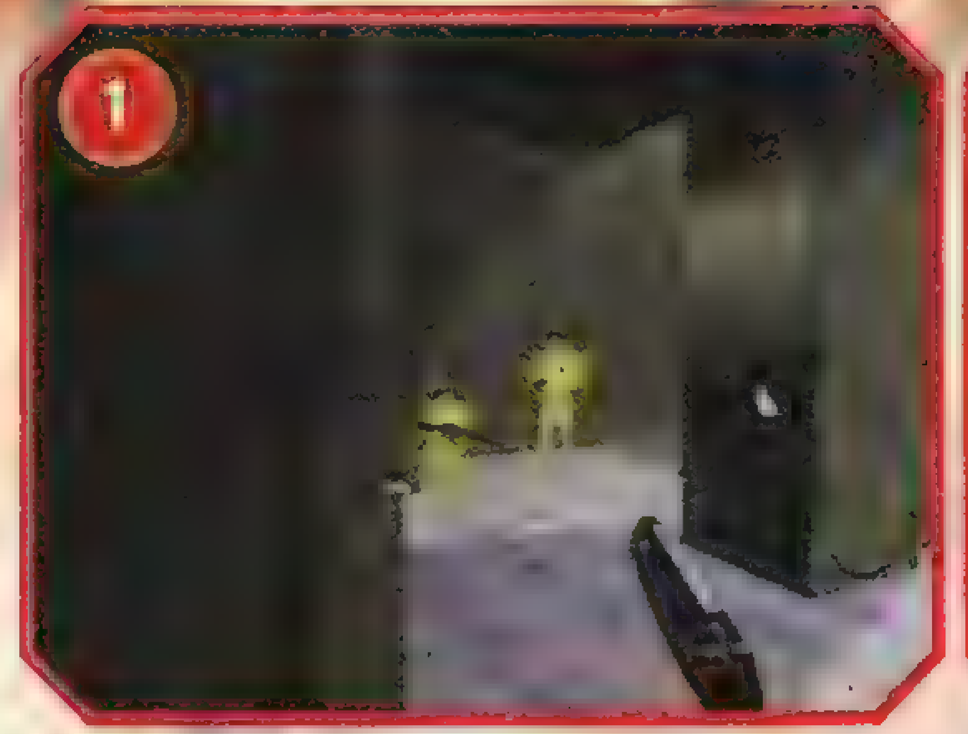
Una vez que esté reprogramada la trayectoria del transbordador, Bond deberá enviarlo al espacio.

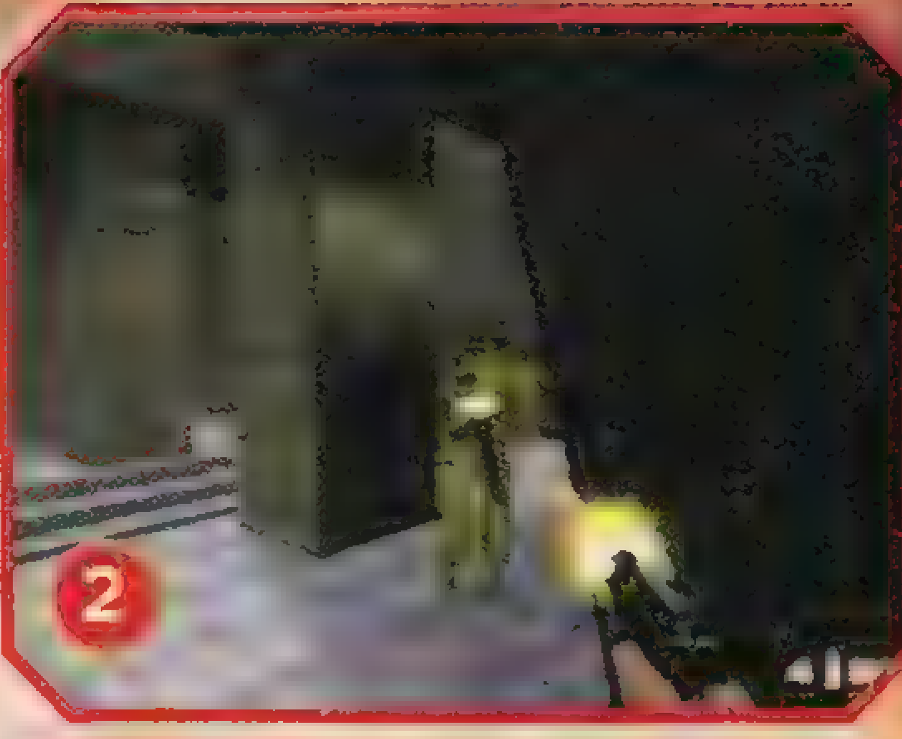


TIPS

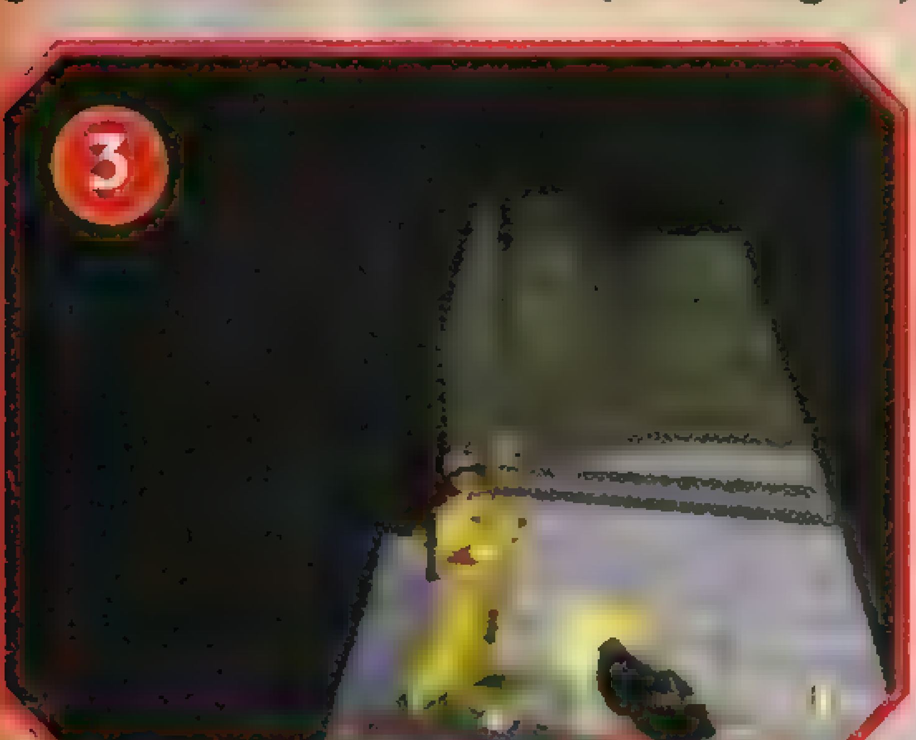
Si creías que algunos de los niveles anteriores habían estado complicados, prepárate, ya que estos son realmente desesperantes.

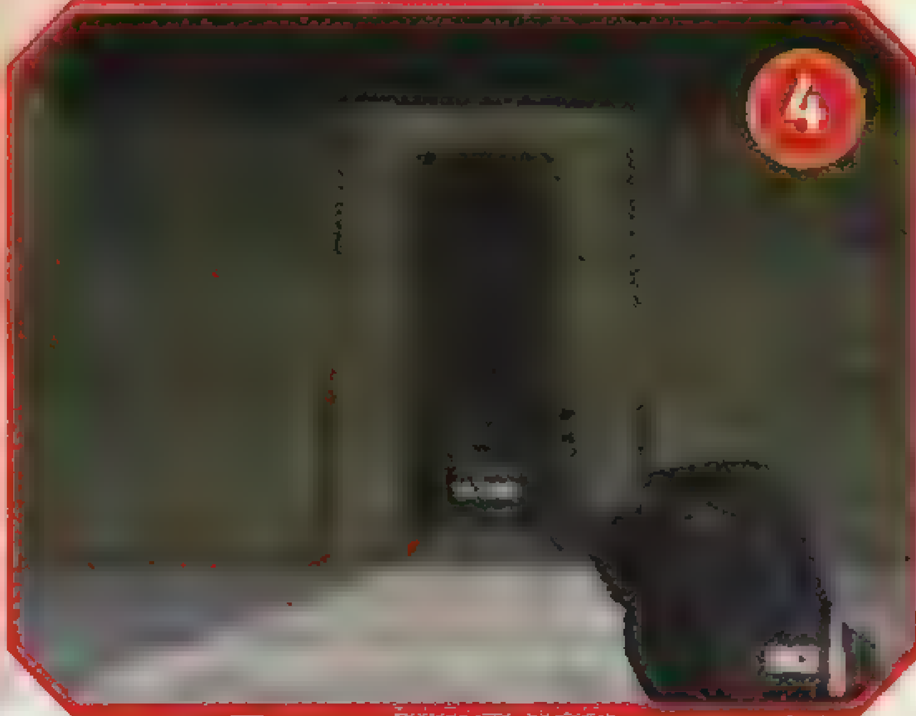
Al comenzar te encuentras con 3 enemigos (2 a la izquierda y 1 a la derecha), que por cierto son muy malditos. Pégale al primero que veas del lado izquierdo y trata de matarlo 1, así mientras el de a lado trata de dispararte, muévete hacia atrás y elimina al cuate que llega por la derecha 2.





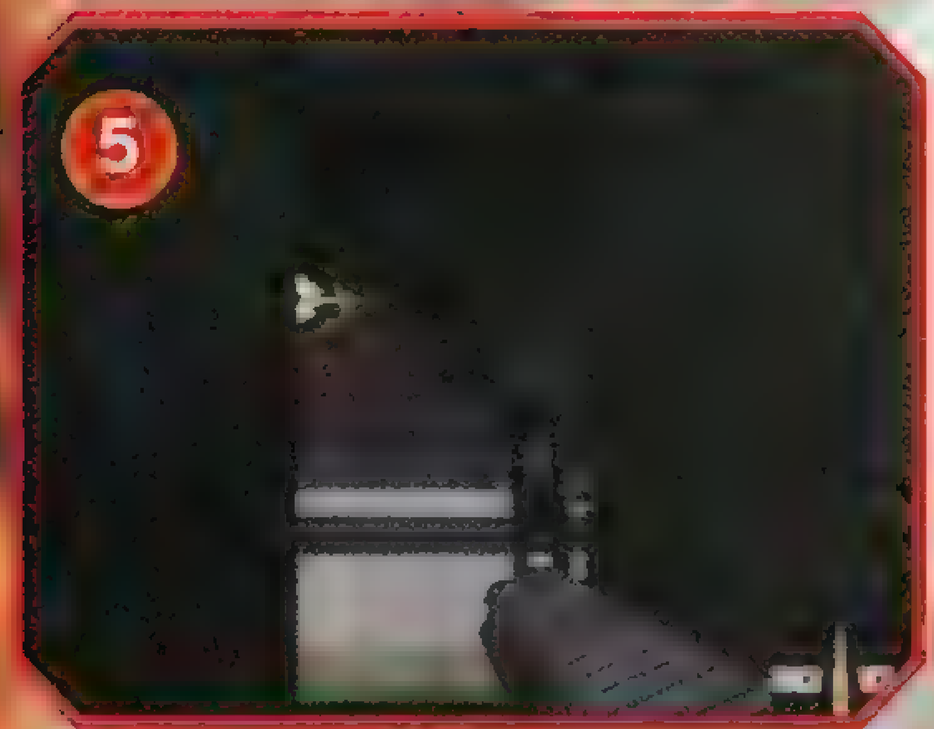
Después llegará el chico de la izquierda, al cual podrás eliminar fácilmente 3 y con esta técnica recibirás un mínimo de daño, ya que de otra manera es seguro que te lancen granadas.

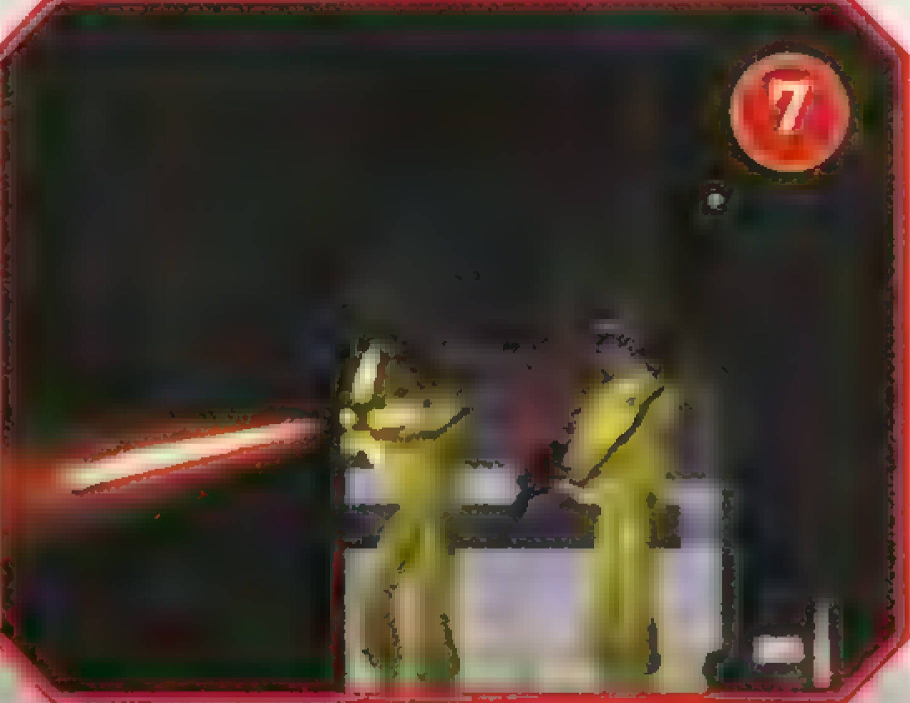


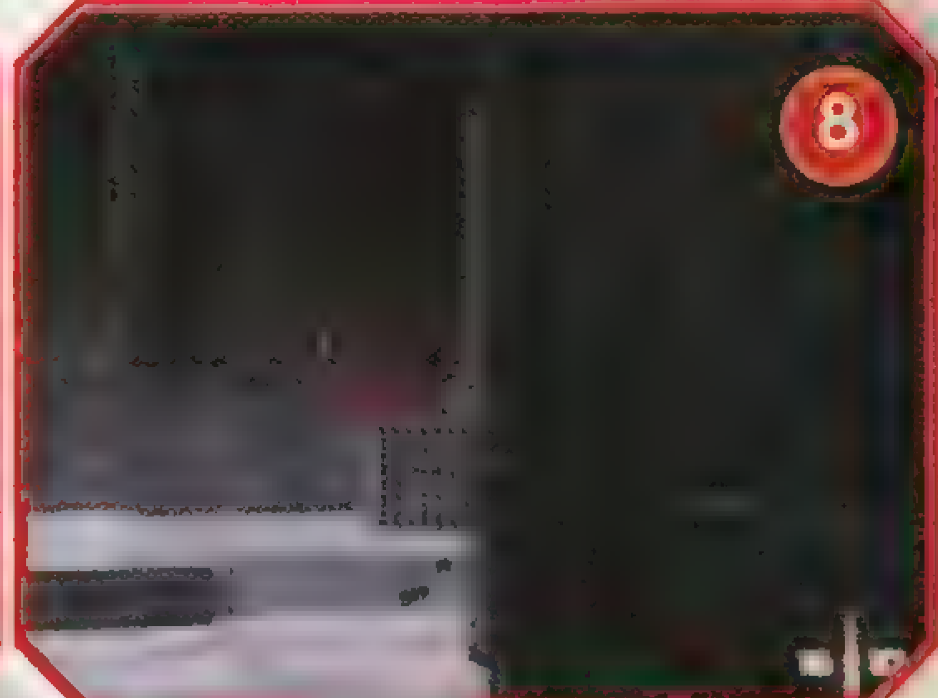




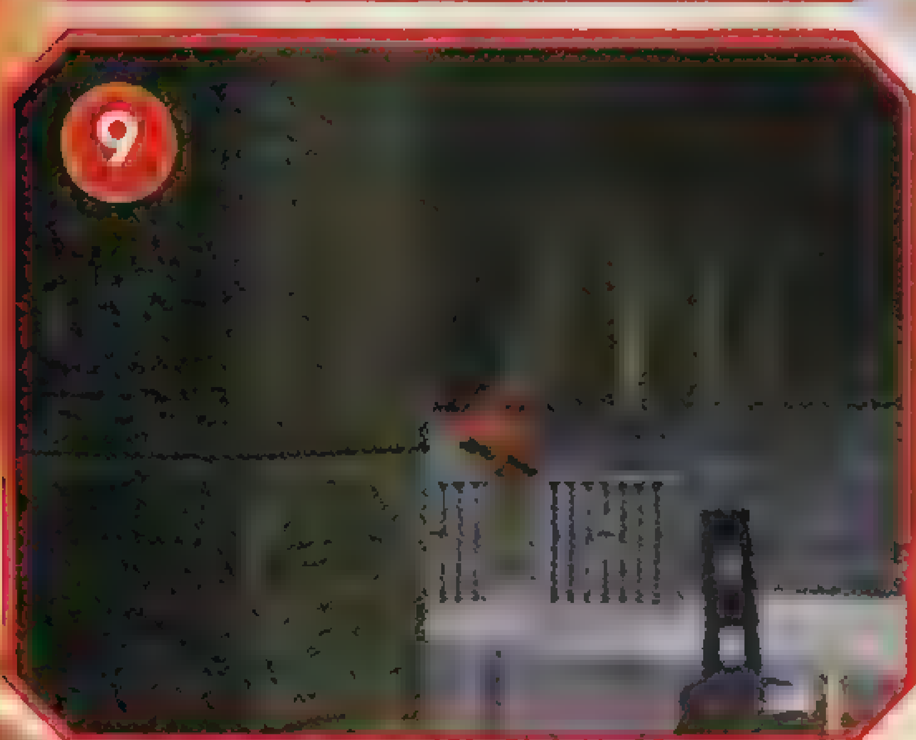
Abre la pared de en frente 4 pero ¡cuidado!, porque hay un tipo en el corredor 5y uno muy al fondo pero muy certero en sus disparos 6







Elimina al del corredor toma la AR33 e inutilízalo antes de que te salgan los 2 tipos de los costados 7 Ahora avanza pegado a la pared de la izquierda y cerca de la columna encontrarás a otro francotirador 8.
A éste trata de pegarle en el brazo, ya que si él te logra ver, seguro te da. Cuando lo elimines, avanza pegado a la derecha, ya que en la columna izquierda encontrarás a otro ingrato 9.





Una vez que lo elimines, pasa por el puente (no te vayas a caer, podrías arruinarlo todo), toma las armas y abre la pared del fondo 10.

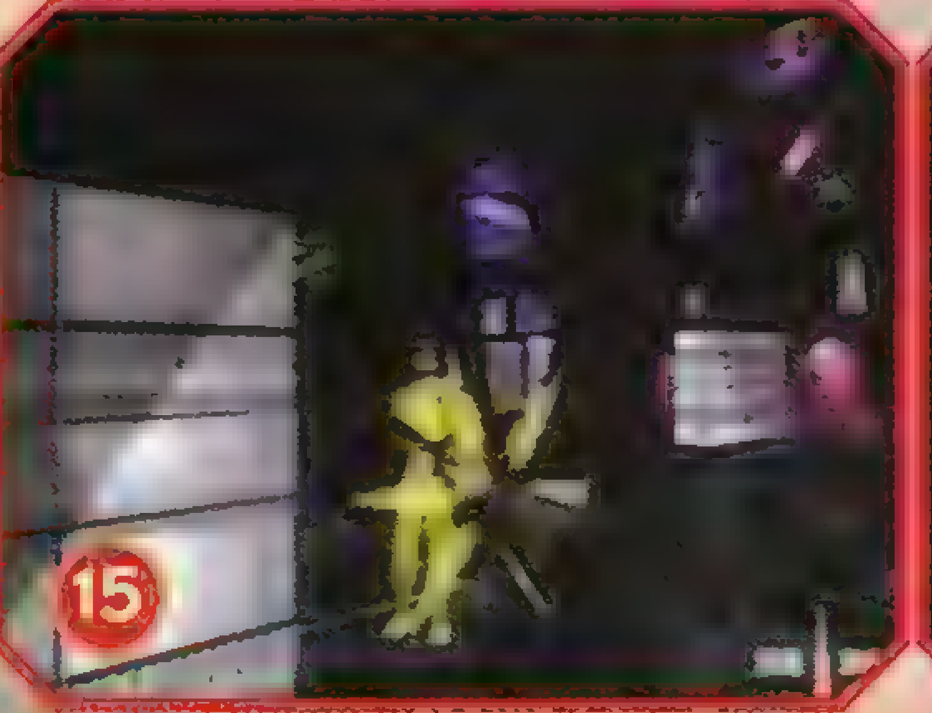


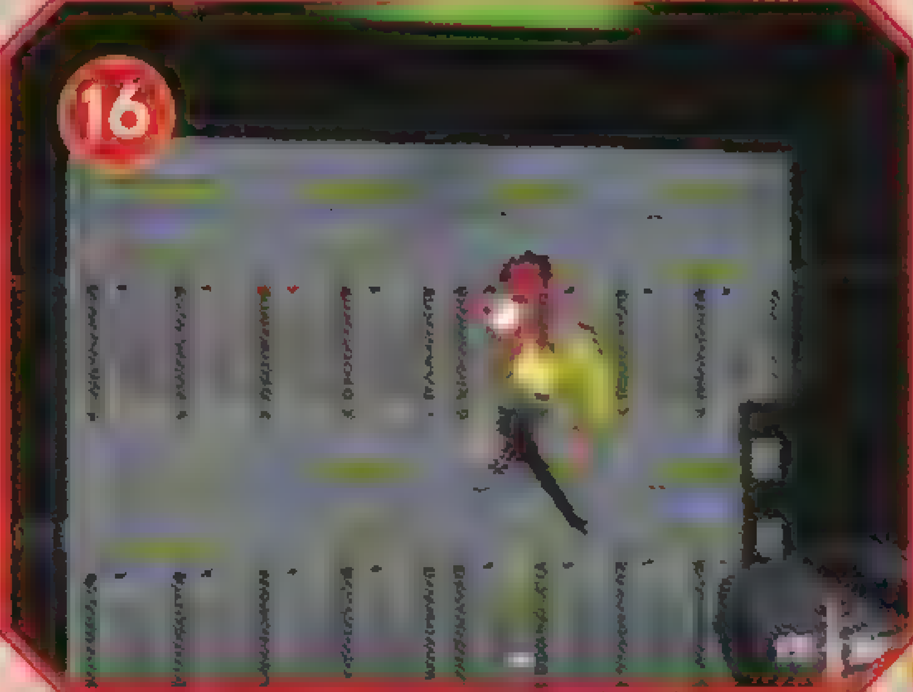




Aquí tienes que moverte muy rápido, entra al cuarto, ataca al tipo del lado izquierdo 11 y sal para matar a dicho sujeto, así como a su compañero de la derecha 12. Ahora entra y refúgiate en la izquierda para atacar a los 2 tipos de la derecha y al otro de la izquierda 13-14-15. Ocasionalmente el último de los soldados que mencionamos se queda atorado en el panel de control, sólo dale un tiro en la cabeza con el AR33 16.







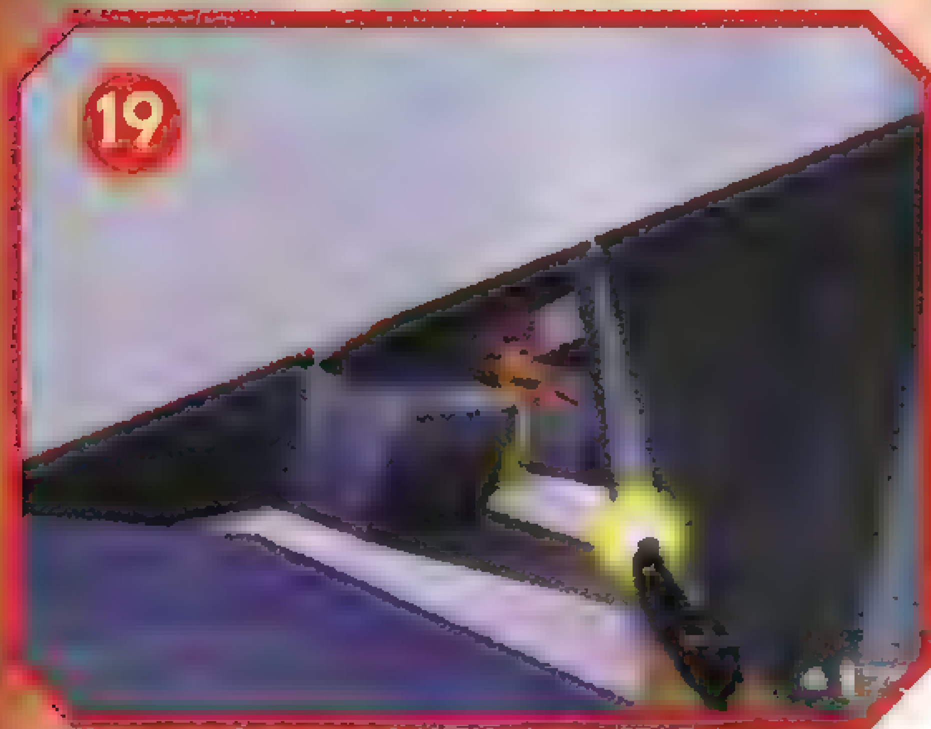


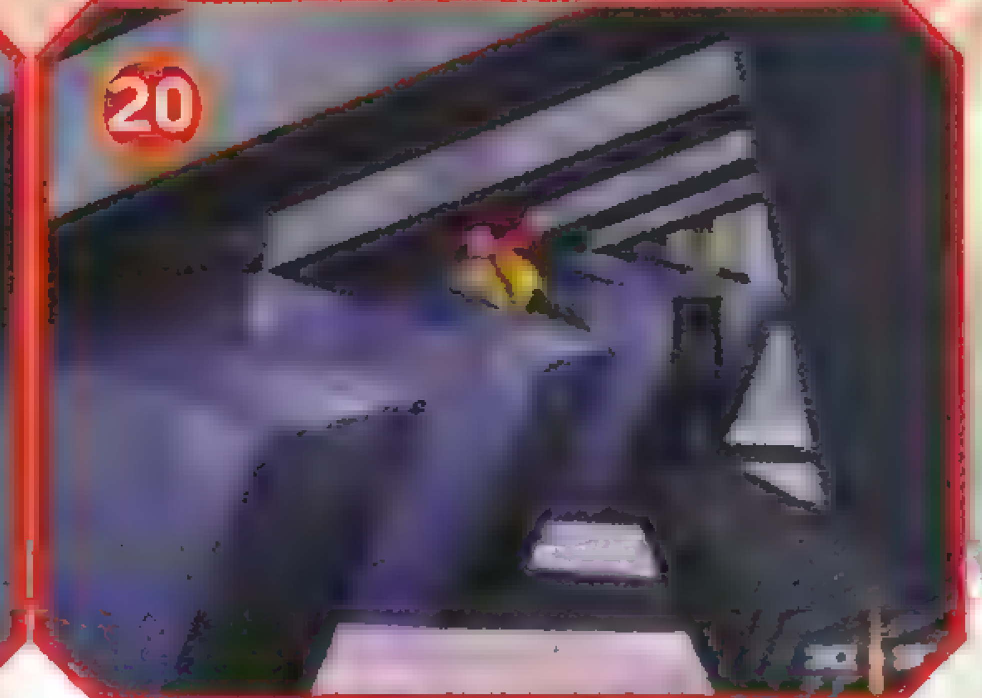
GOLDENEYE 007



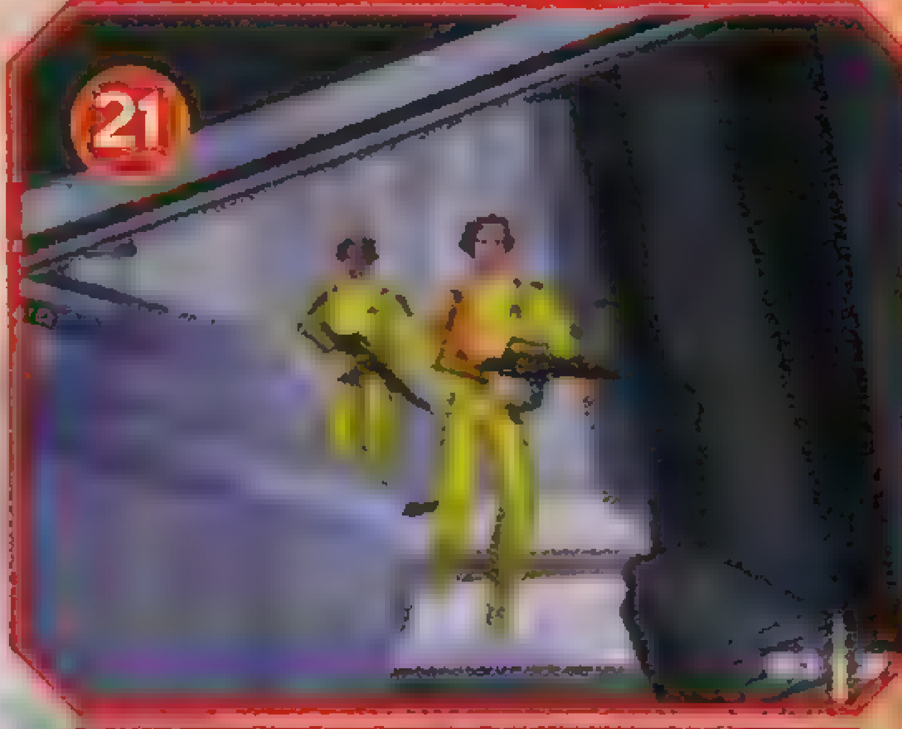
Ahora abre el panel con el controlador de la izquierda 17 elimina al guardia y entra al corredor 18.

Dentro del corredor deberás eliminar a 3 tipos que están esperándote... o más bien durmiéndose, ya que están estáticos a menos de que escuchen ruido, por lo que será fácil eliminarlos con tiros certeros a la cabeza 19-20.



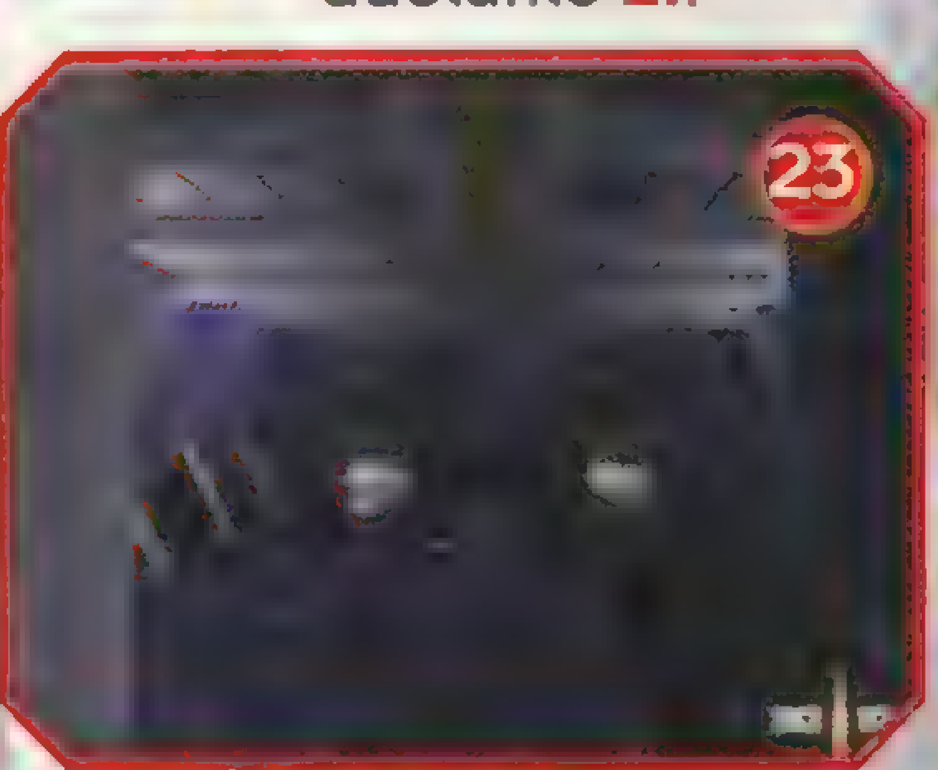


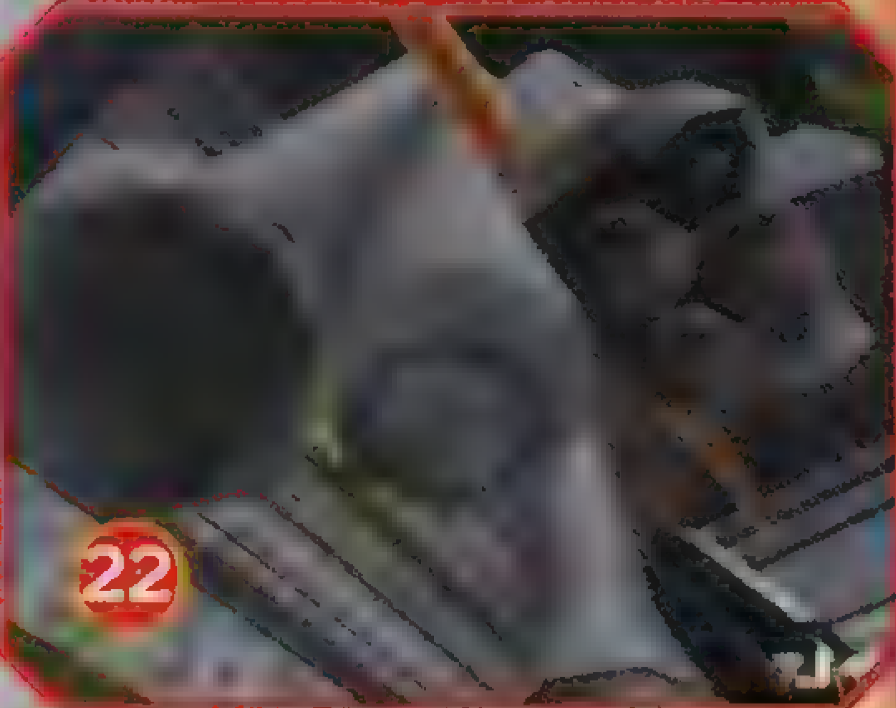
Ahora ocúltate en una saliente del corredor y dispara al fondo unas 6 veces seguidas para que salgan otros 2 soldaditos que están escondidos más adelante 21.

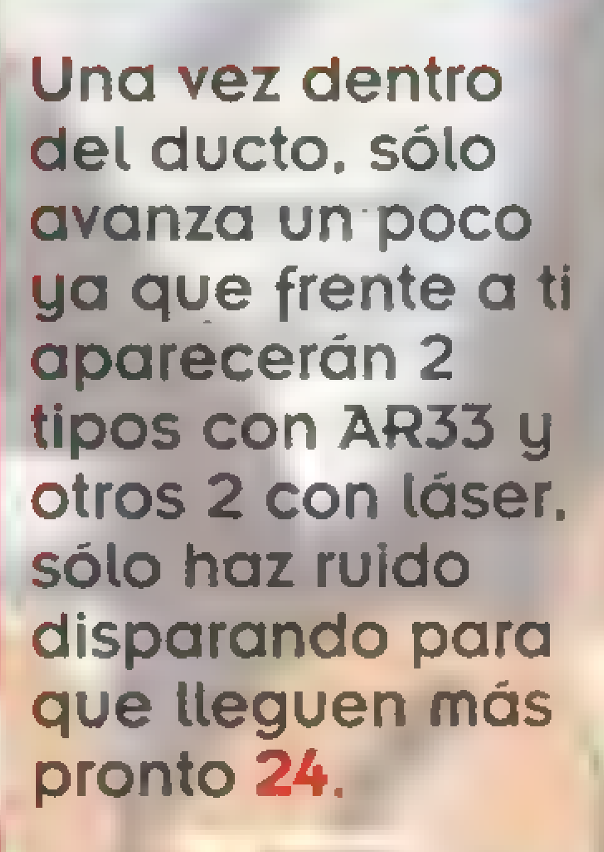


Al final del corredor, llegarás a un cuarto 22 pero no entres. Dispárale a la consola de la izquierda y así podrás ver un ducto de ventilación (detrás del otro controlador hay otro ducto, éste te saca derecho a una posición más conveniente).

Ahora sí entra rápidamente, ya que la puerta se cierra detrás de ti y el techo se abre mostrando los cohetes del transbordador que están a punto de activarse 23.





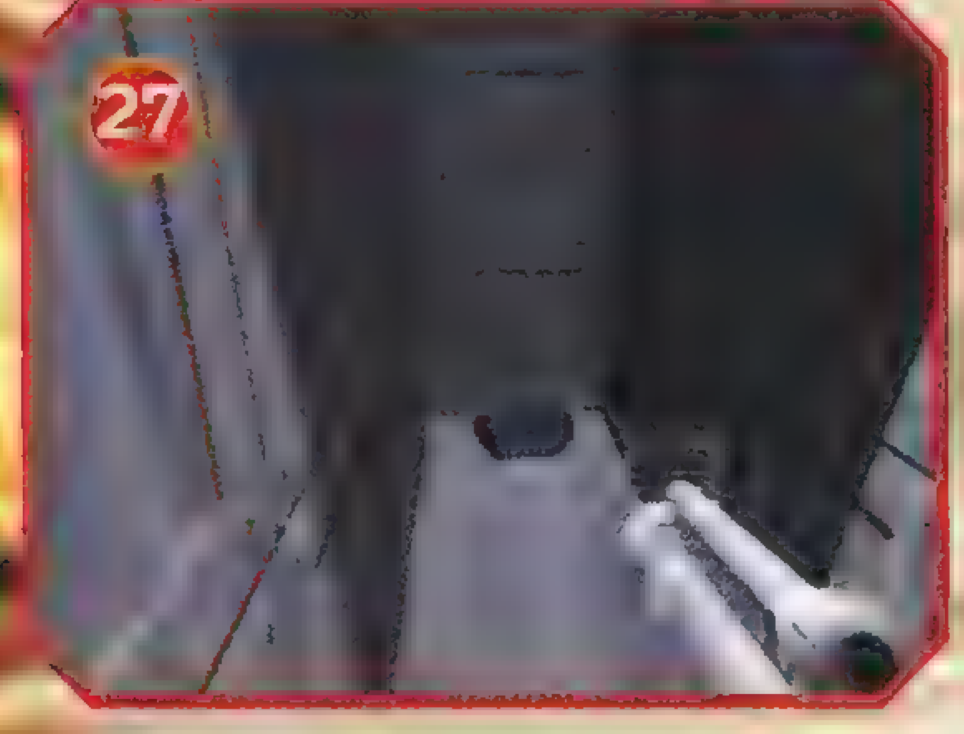


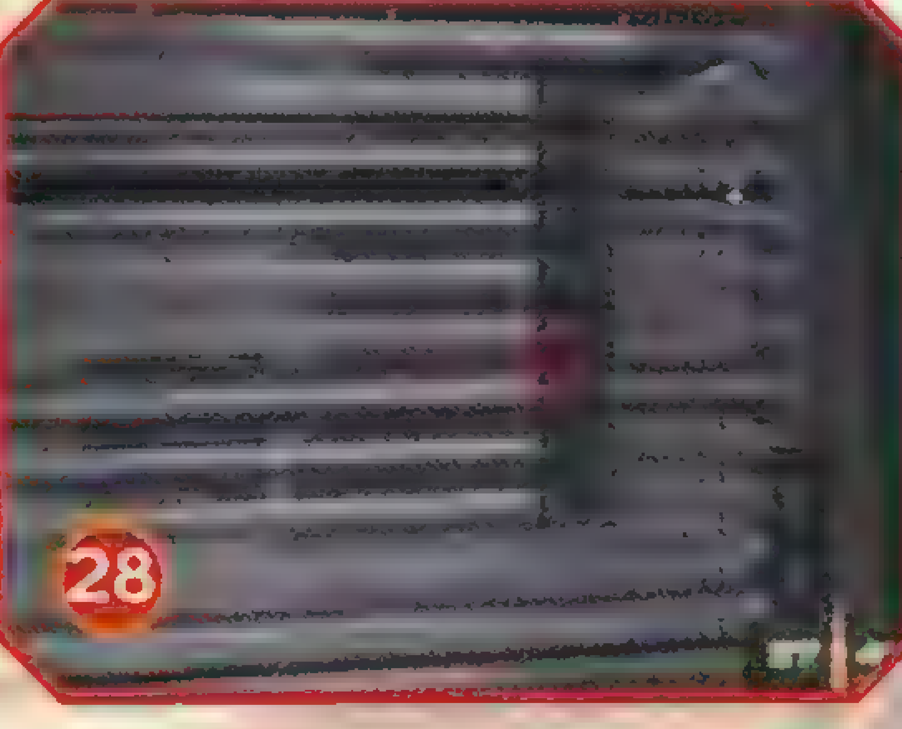




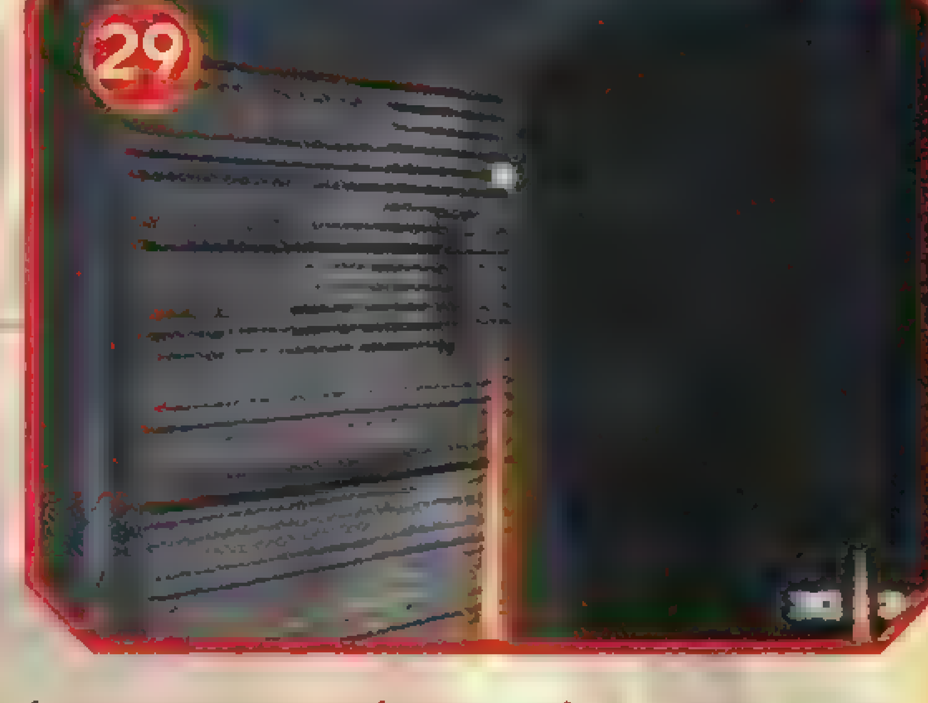
Una vez dentro del ducto, sólo avanza un poco ya que frente a ti aparecerán 2 tipos con AR33 y otros 2 con láser, sólo haz ruido disparando para que lleguen más pronto 24.







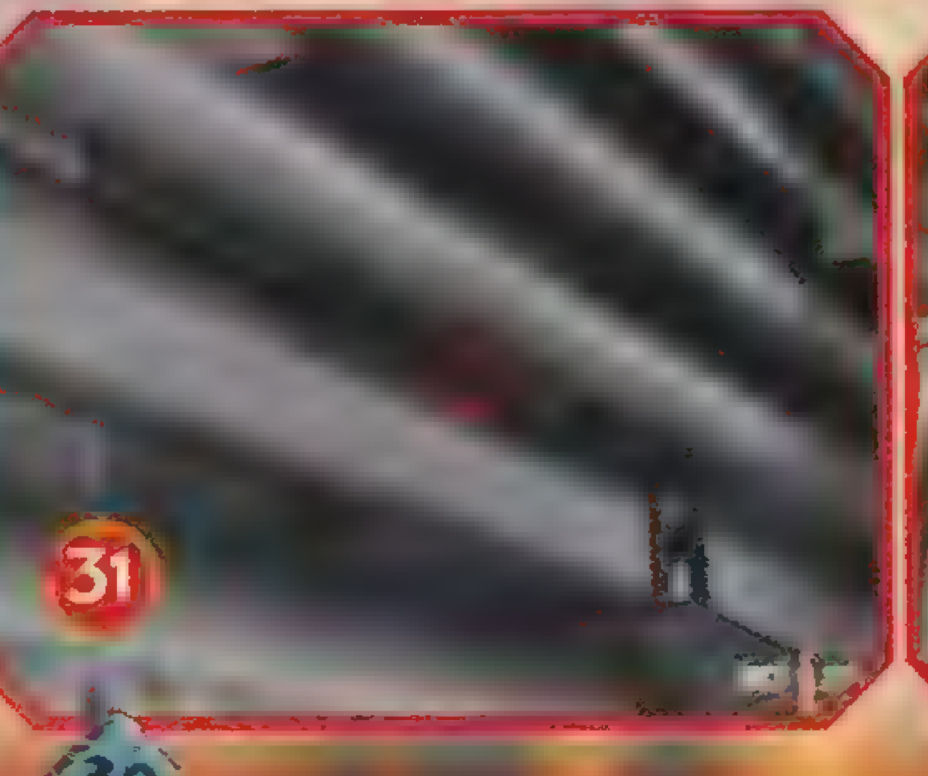
Cuando llegues a la intersección donde eliminaste a los 4 soldados, se encuentra una ametralladora de cada lado, por lo que deberás eliminar rápidamente una y retroceder para volver a entrar y eliminar la otra 25-26.

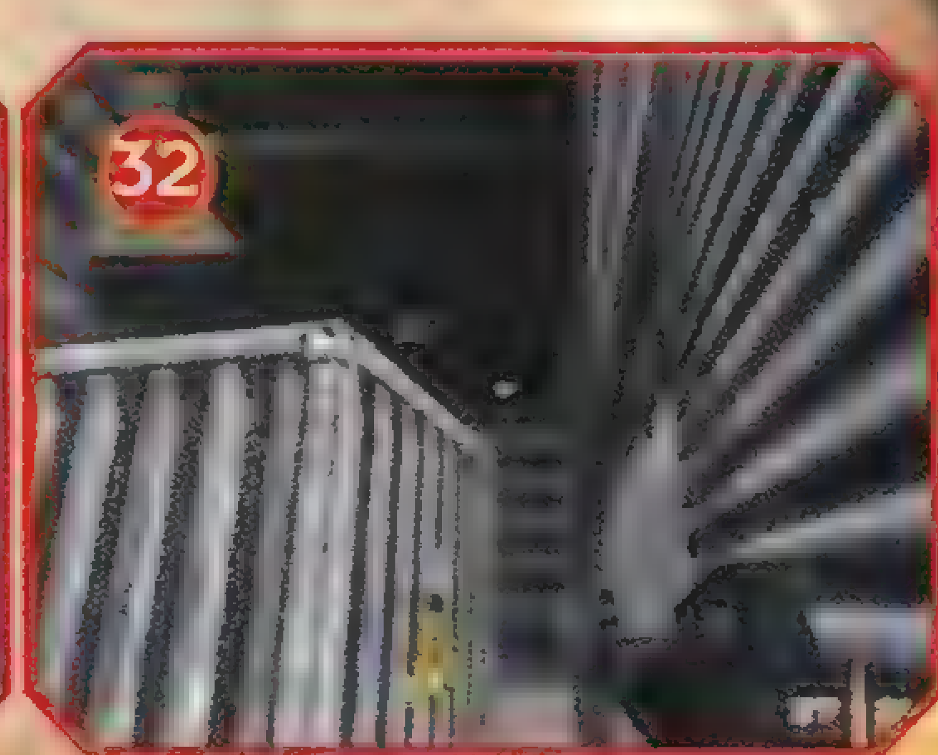


Al fondo del lado derecho, encontrarás un chaleco que te hace un paro extraordinario 27 Ahora vé al fondo del corredor hasta encontrar una reja. Avanza con mucho cuidado y elimina al tipo que se encuentra en la reja del otro lado del cuarto 28. Cuidado con la ametralladora que está a un lado 29 Destrúyela, avanza un poco y verás otra ametralladora en la orilla del lado derecho 30 y una más en el techo del fondo (casi detrás de la anterior) 31.

Sal del ducto viendo hacia la derecha, ya que en el techo hay otra ametralladora y un tipo muy en el fondo 32.







TIPS

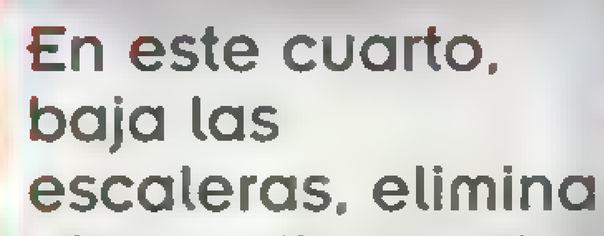
Ambos son blancos difíciles por lo que hay que tener paciencia para darles con el AR33. Del lado derecho de las cajas que te cubren, encontrarás a otros 2 soldados atrincherados muy a lo lejos, ten cuidado 33.
De una vez limpia el área y elimina al soldado que se encuentra cerca del control de lanzamiento del transbordador 34. Rápidamente, sube las escaleras y cierra el hangar ya que pronto tendrás que regresar por ahí 35-36. Ahora entra a la otra reja 37.



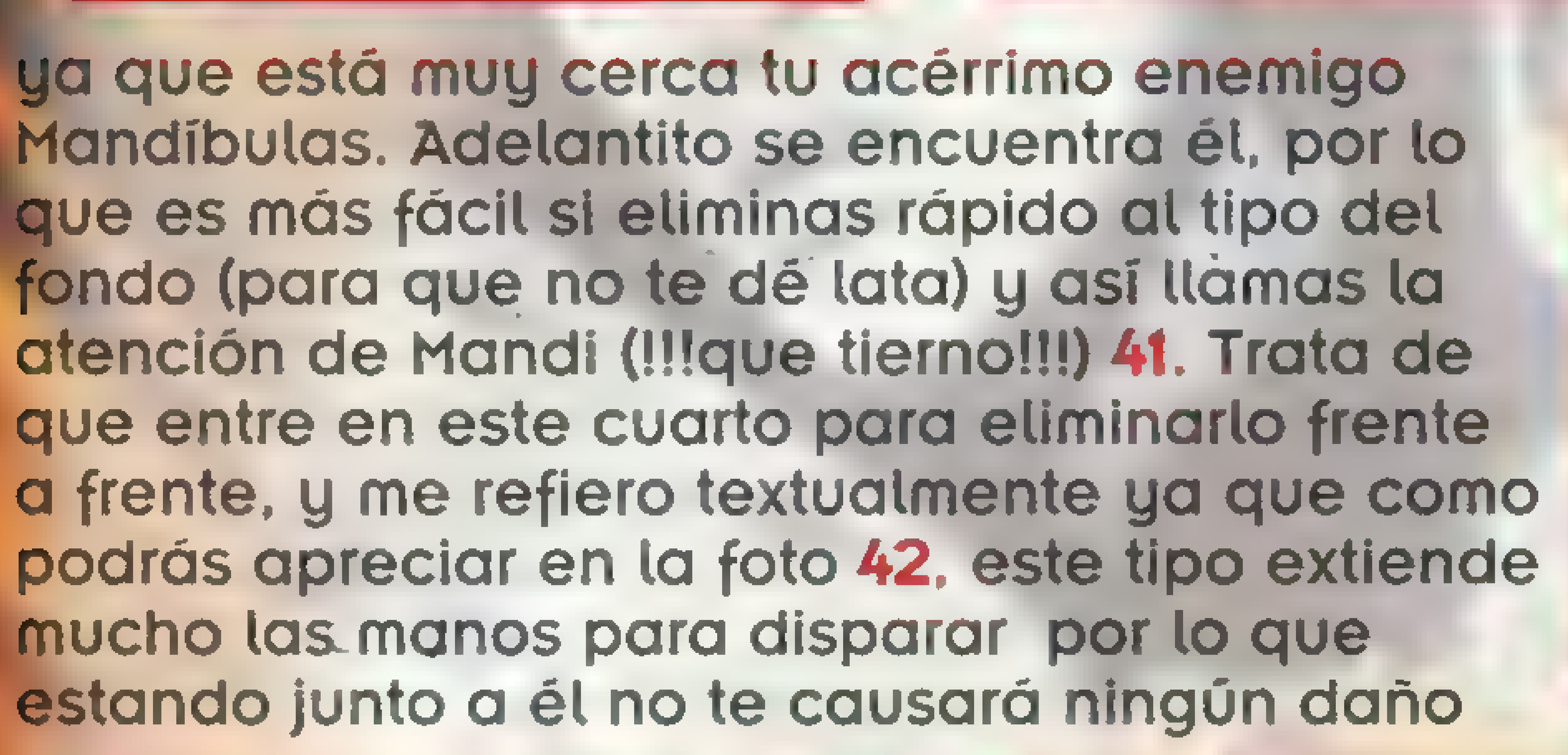




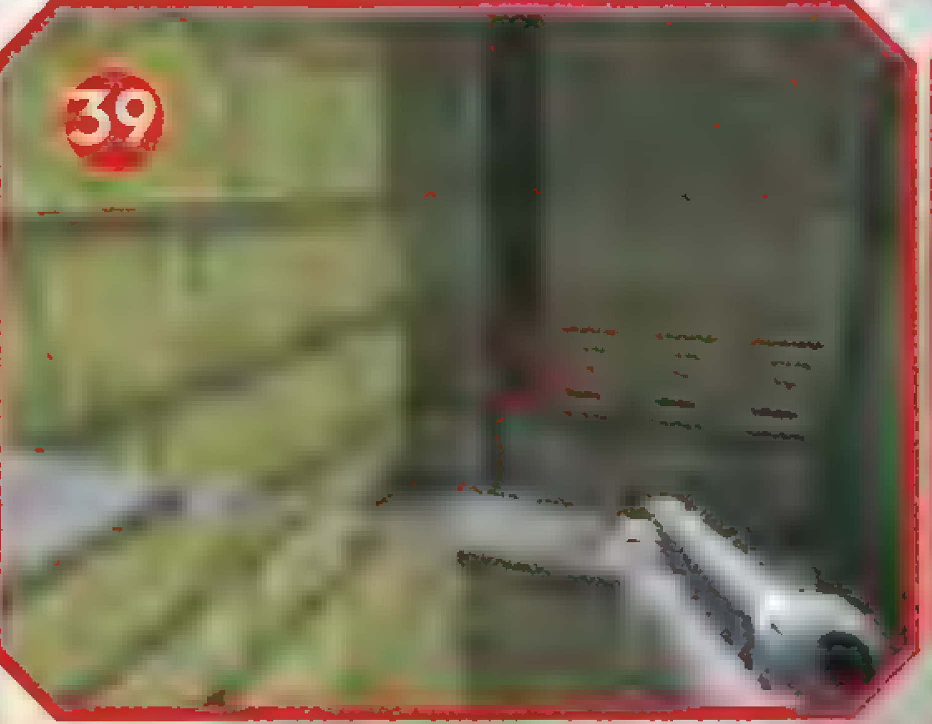




En este cuarto, baja las escaleras, elimina al guardia y entra a la siguiente sección 38, aquí baja las escaleras y entra por la rendija que indica la mira 39. Entrando, a la izquierda verás a un soldadito 40, elimínalo rápidamente

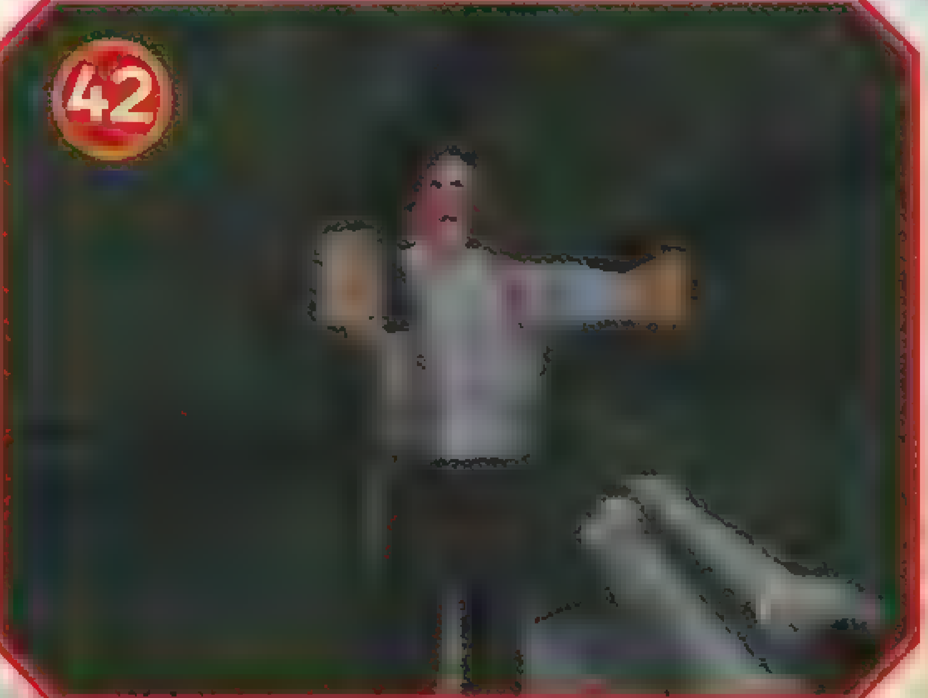


ya que está muy cerca tu acérrimo enemigo Mandíbulas. Adelantito se encuentra él, por lo que es más fácil si eliminas rápido al tipo del fondo (para que no te dé lata) y así llamas la atención de Mandi (!!!que tierno!!!) 41. Trata de que entre en este cuarto para eliminarlo frente a frente, y me refiero textualmente ya que como podrás apreciar en la foto 42, este tipo extiende mucho las manos para disparar por lo que estando junto a él no te causará ningún daño





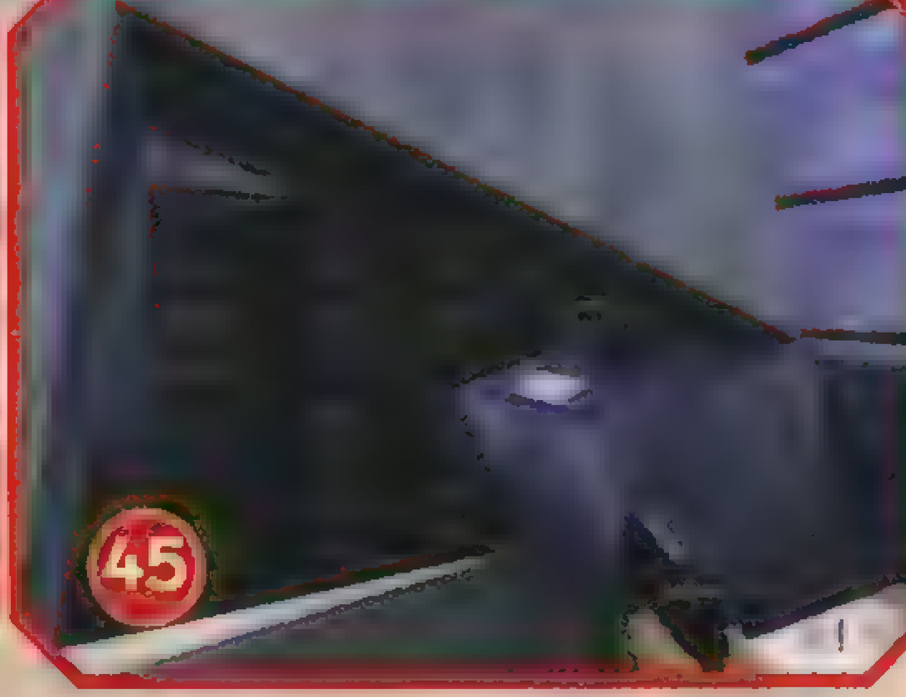






(te recomendamos utilizar el láser por el resto del nivel). Ya que eliminaste a Mandi (!!!otra vez!!! ¿no puedes tener algo de respeto por los muertos?), toma el agraciado SmartCard 43 y huye de ahí, ya que te estará persiguiendo la mafia. bueno, un matón y dos montones de soldados cargados con doble láser lo bueno es que si tomas uno de los láser que dejan estos tipos, tu también podrás utilizar 2 44.





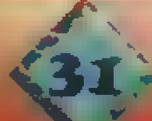
Regresa hasta el cuarto de control, para abrir el panel falso, sólo ábrelo desde la computadora 45, entra y cierra el panel detrás de ti ya que como te comentamos, hay quienes quieren tu cabeza. Cuidado con la puerta de la derecha (es muy probable que te salgan algunos ingratos), abre la puerta de cristal (ahora que ya tienes la SmartCard) e inserta el diskette para corregir el rumbo del transbordador 46.

Cerca encontrarás un Dat con la información necesaria para iniciar el lanzamiento 47





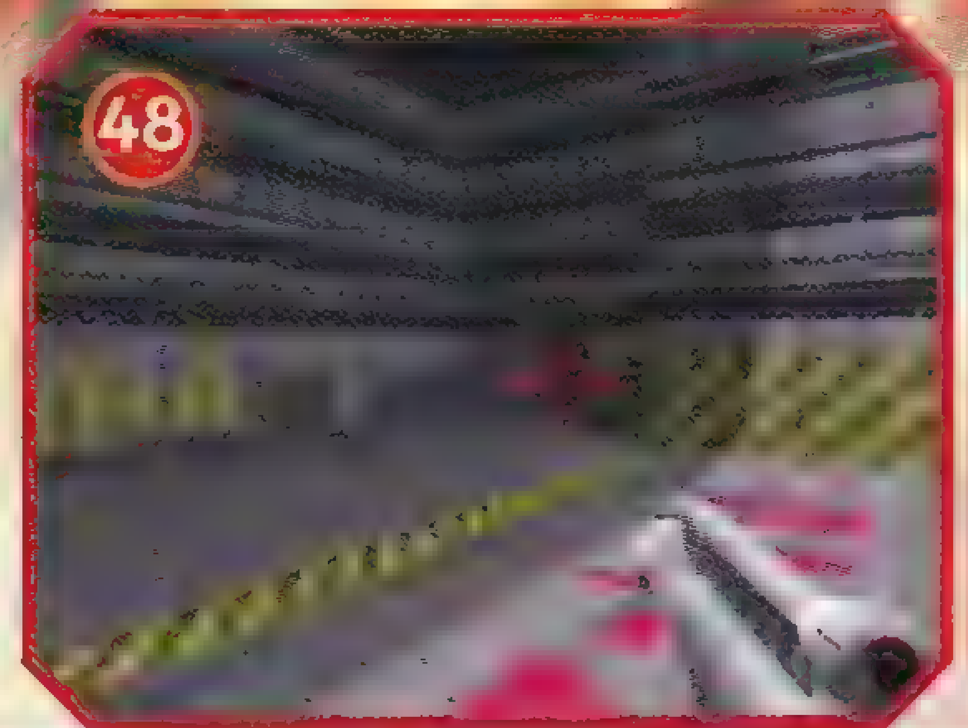


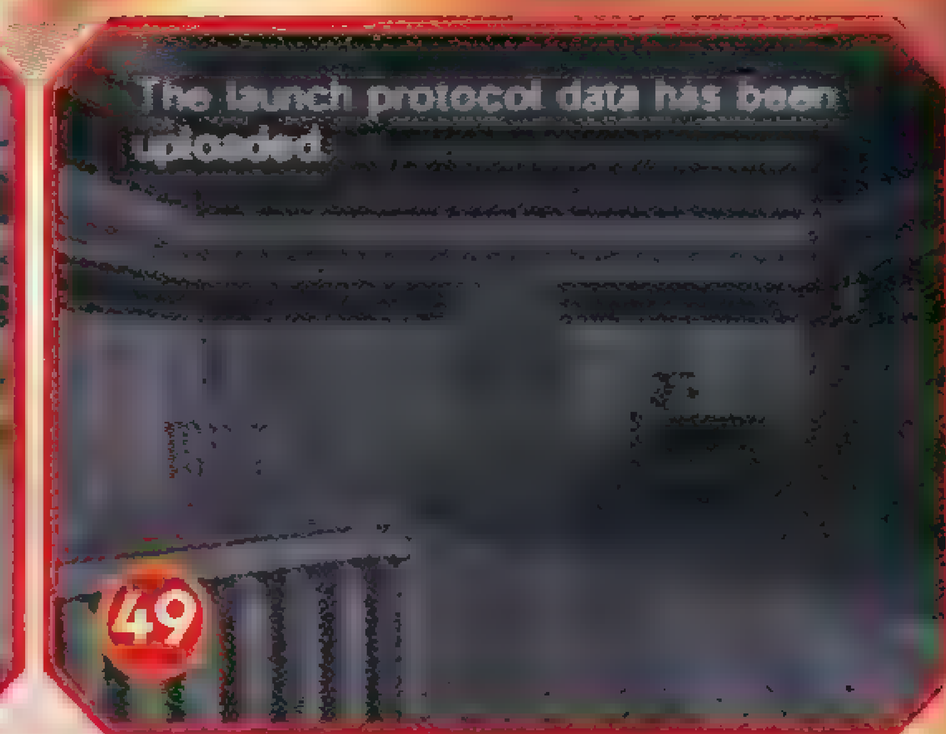


TIPS

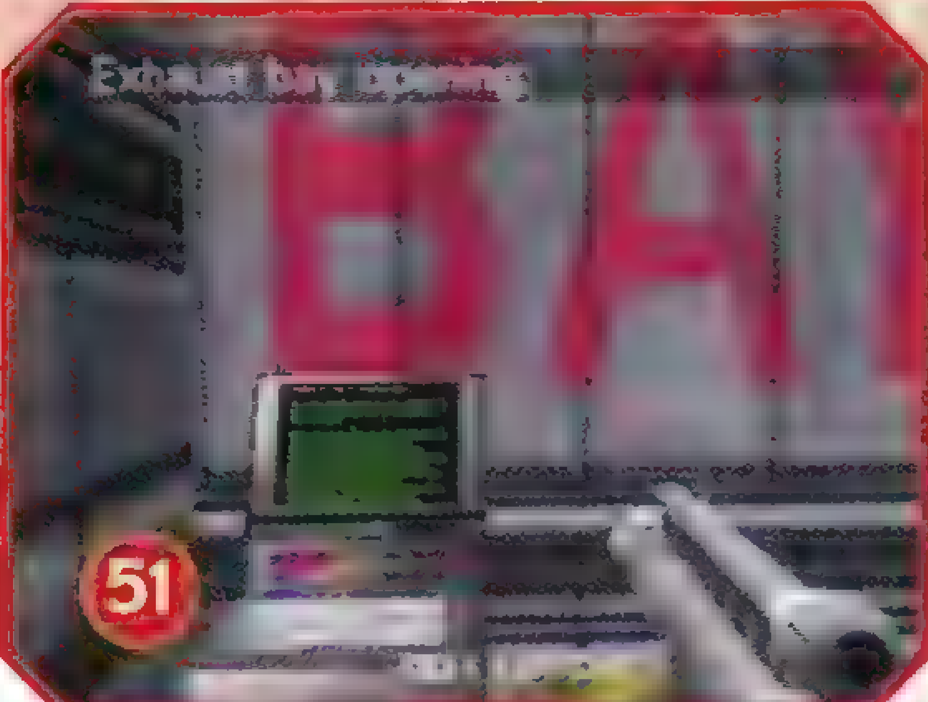
Ahora regresa a la computadora de ignición **48** e inserta el Dat en ella **49**.

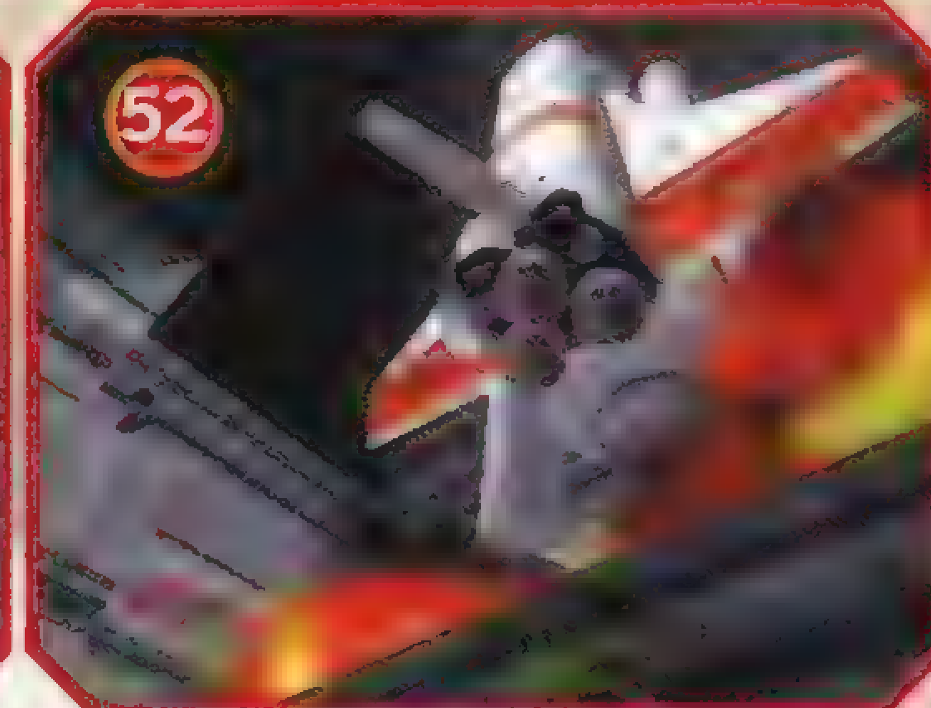
Como la compuerta está cerrada, el conteo final se detendrá en 10 segundos **50**, por lo que tendrás que subir las escaleras para abrir la compuerta de lanzamiento **51**. Por último, ten cuidado con los tipos que suben antes de que termines la misión.













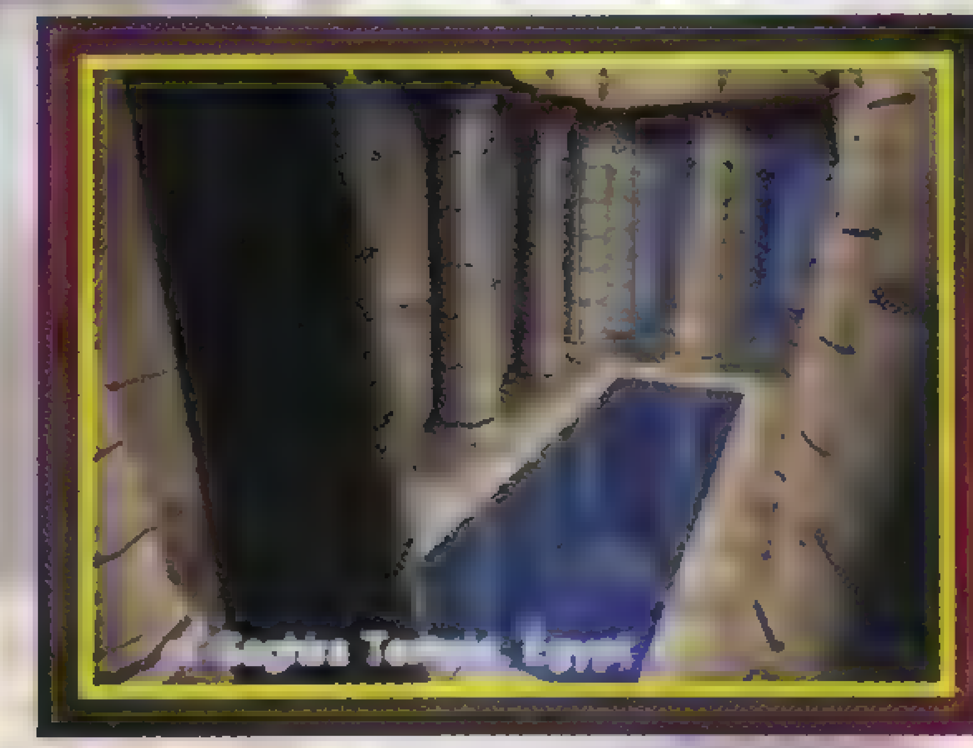
Lo lograste, ahora sólo falta una más.... **52**

GoldenEye 007



Parte I: TEMPLO EGIPCIO









OHMSS

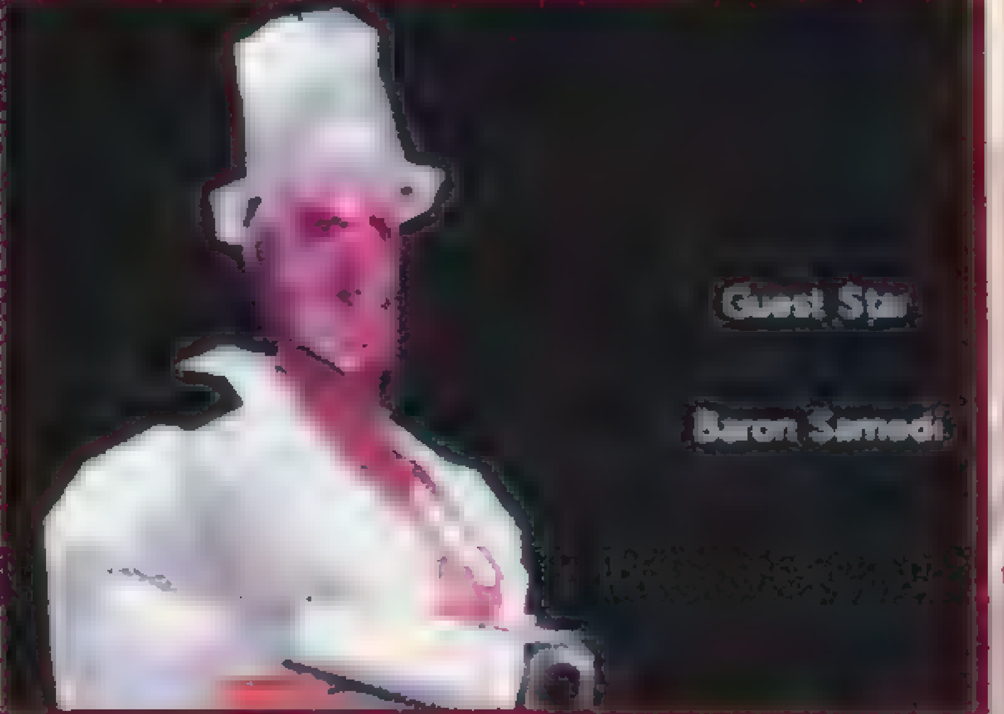
00 Agent James Bond
Mission 9 el Saghira
Part : Egyptian Temple

OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Recuperar la Golden Gun
b. Eliminar al Baron de Samedi?

En alguna parte de este templo egipcio, se encuentra la legendaria Golden Gun, la cual de un solo tiro puede eliminar a quien sea (aún cuando traiga protección). Bond debe recuperarla antes de que caiga en malas manos.

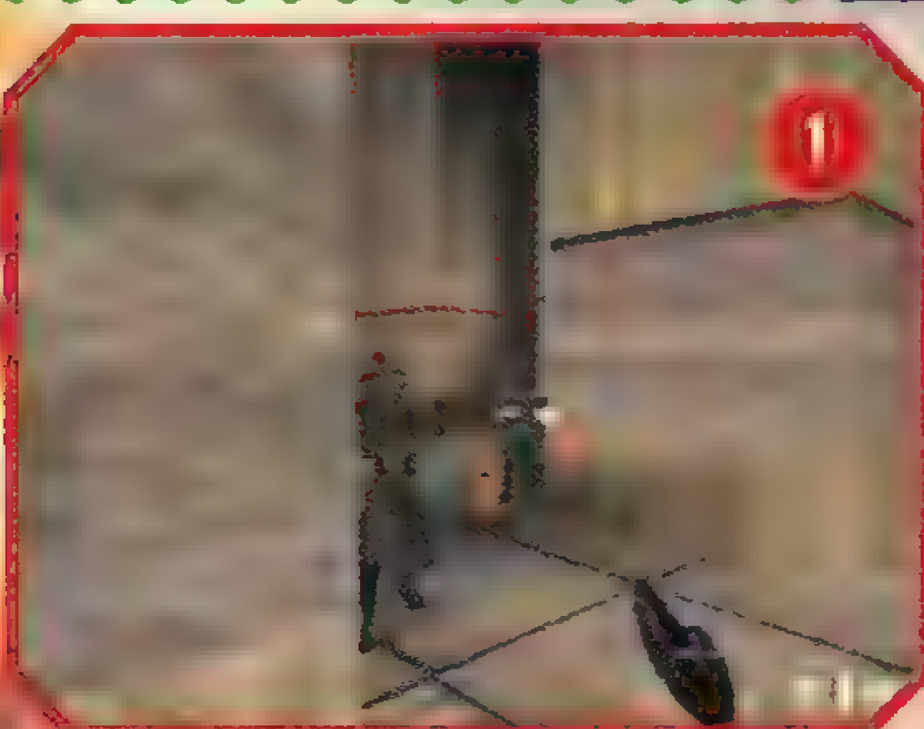




El ladrón es el asesino más mortífero de SPECTRE, por lo que es muy importante que Bond los elimine.

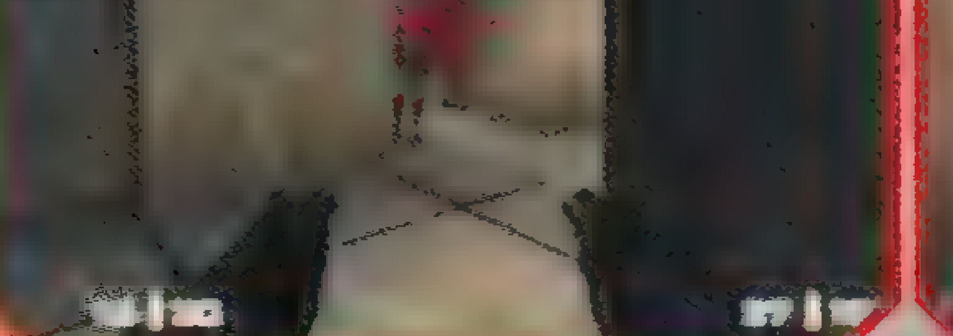
TIPS

Este nivel es muy extenso, sin embargo no necesitas entrar a todos los cuartos para terminarlo, por lo que sólo te daremos la ruta para completar los objetivos y te dejaremos el resto para que lo explores tú mismo.



Al comenzar, vé por el corredor de la izquierda y elimina a la masa de soldados que ahí se encuentran **1**.
Avanza otro poco y verás unos pequeños espacios en los costados del corredor, de donde te saldrán un par de soldados **2**, sin embargo en el lado derecho encontrarás un pequeño cuarto en donde hallarás un chaleco **3**.
Cuidado con el tipo que sale detrás de ti **4**.



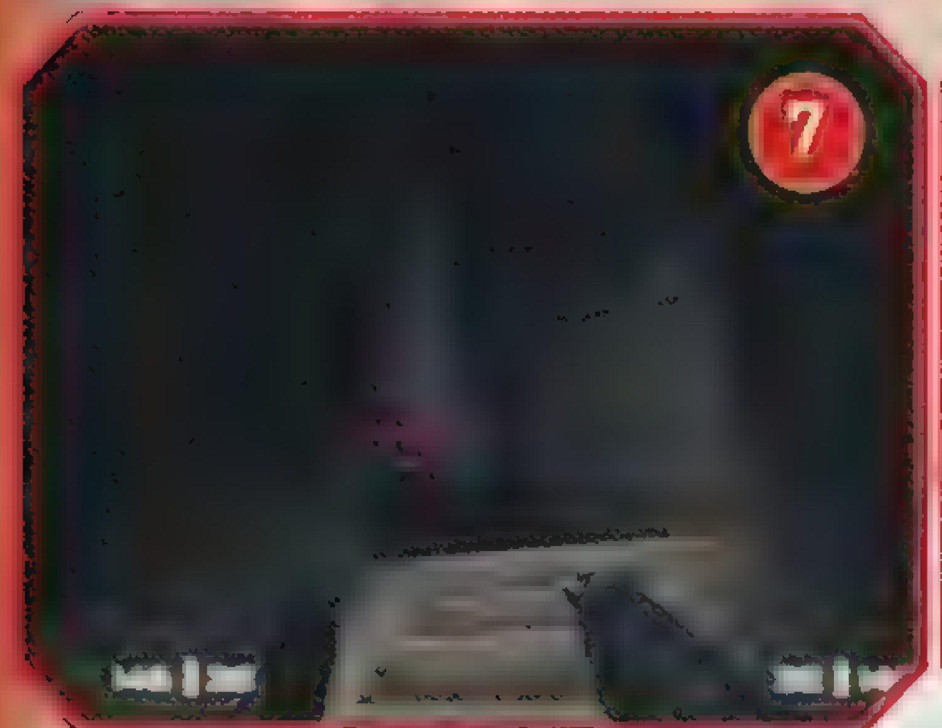


TIPS

Sigue avanzando hasta el próximo cuarto y gira a la derecha 5, en el siguiente cuarto vé hasta la pared del fondo y encontrarás una escalera 6. Arriba de la escalera, abre la puerta de la izquierda 7 y hallarás el cuarto dorado 8, donde se encuentra la Golden Gun, pero ten cuidado, ya que en el piso hay switchs ocultos (por los cuadros).







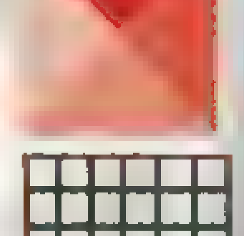


El el siguiente mapa te mostramos por dónde debes pasar para que las ametralladoras no te perjudiquen, a estas sólo las puedes destruir con granadas, cosa que es difícil de conseguir.

Cuarto Dorado

SALIDA

ENTRADA



Area que no activa las ametralladoras



Area que activa las ametralladoras



Golden Gun

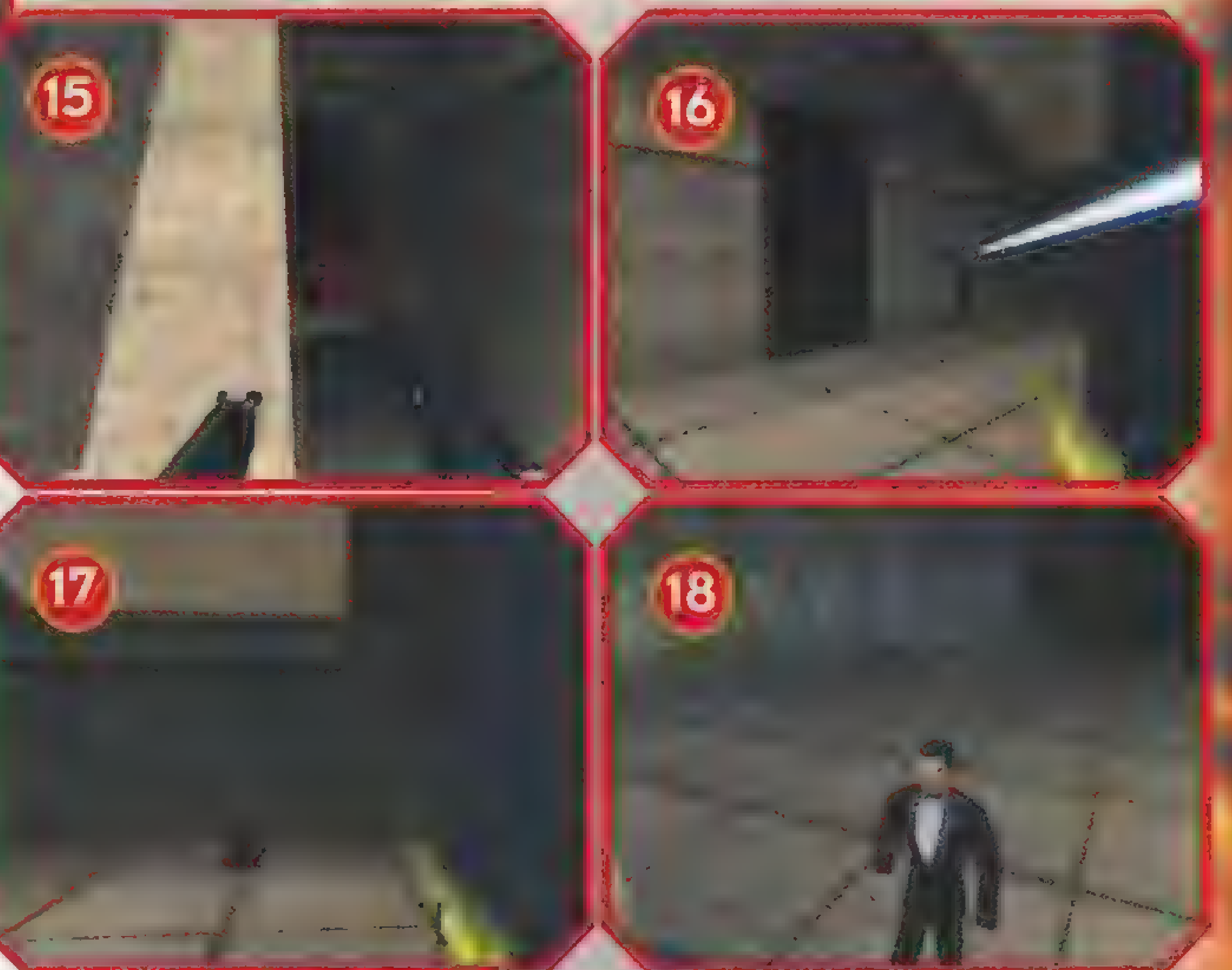
Ametralladoras



Al llegar al frente de la vitrina donde se encuentra la Golden Gun, ésta se abrirá para que tomes las municiones y el arma. Ahora sal por la pared de la izquierda 9, donde encontrarás un chaleco (que mucha falta hace) y busca al Barón de Samedi. Si pisas algún cuadro que activan las ametralladoras 10, sal rápidamente de él por la puerta de salida y vuelve a entrar por las escaleras, así cuando regreses las ametralladoras estarán inactivas.



Cuando sales del cuarto dorado, entras a otro cuarto y en el siguiente (avanzando de frente) encontrarás a dicho asesino, por lo que deberás ser rápido y certero 11 Una vez que lo elimines (cosa que será fácil con la Golden Gun, porque con un tiro lo eliminas), regresa al cuarto donde comienzas el nivel (en donde parece que hay una piscina) y te encontrarás de nuevo a Samedi 12, en esta ocasión necesita 2 tiros de la Golden Gun. Cuando lo elimines regresa al cuarto donde eliminaste por primera vez al Barón, fíjate en la sombra de una de las columnas de las esquinas de dicho cuarto y podrás ver una entrada secreta en la pared 13. Entra y pasa rápidamente, ya que después del primer recodo, habrá hoyos en la pared derecha del corredor, donde están bien montadas una ametralladoras 14; sólo pasa de largo y al llegar a la división del camino, toma el de la izquierda 15 y ahí encontrarás por última vez al Barón de Samedi 16. En esta ocasión necesitas dispararle 3 veces para eliminarlo, pero ahora tiene 2 lásers, así que si estás muy complicado, entra rápidamente y toma el chaleco que ahí se encuentra 17. Una vez que elimines al Barón, habrás terminado la misión.



AL FIN... 18



Y nuevamente tenemos otro juego de peleas para el Nintendo 64. Su nombre es Mace: The Dark Age y es una adaptación (muy buena por lo demás) de un título de Arcade del mismo nombre. Como previo de este juego, veremos a los personajes que lo componen. En próximas ediciones te entregaremos toda la información que necesitas conocer acerca de él.

WAR MECH

Este personaje es una especie de máquina de pelea (por su forma agresiva de luchar), construída con varios barriles y que es controlada por su propio constructor (¡qué tipo más desconfiado!). Cuenta con un cañón y una bola llena de puntas, para atontar a sus oponentes. A pesar de ser un peleador muy fuerte (te resta bastante energía con un solo golpe), su movilidad no es muy buena que digamos, lo cual lo hace vulnerable a los ataques veloces de otros peleadores. Claro que si logras tomarle el ritmo a su estilo de pelea, fácilmente podrás ser dueño de la situación y vencer, incluso, a esos chicos que se creen los mejores usando a su vecino de página, Ichiro. Es un personaje al más estilo Zangief, de Street Fighter.

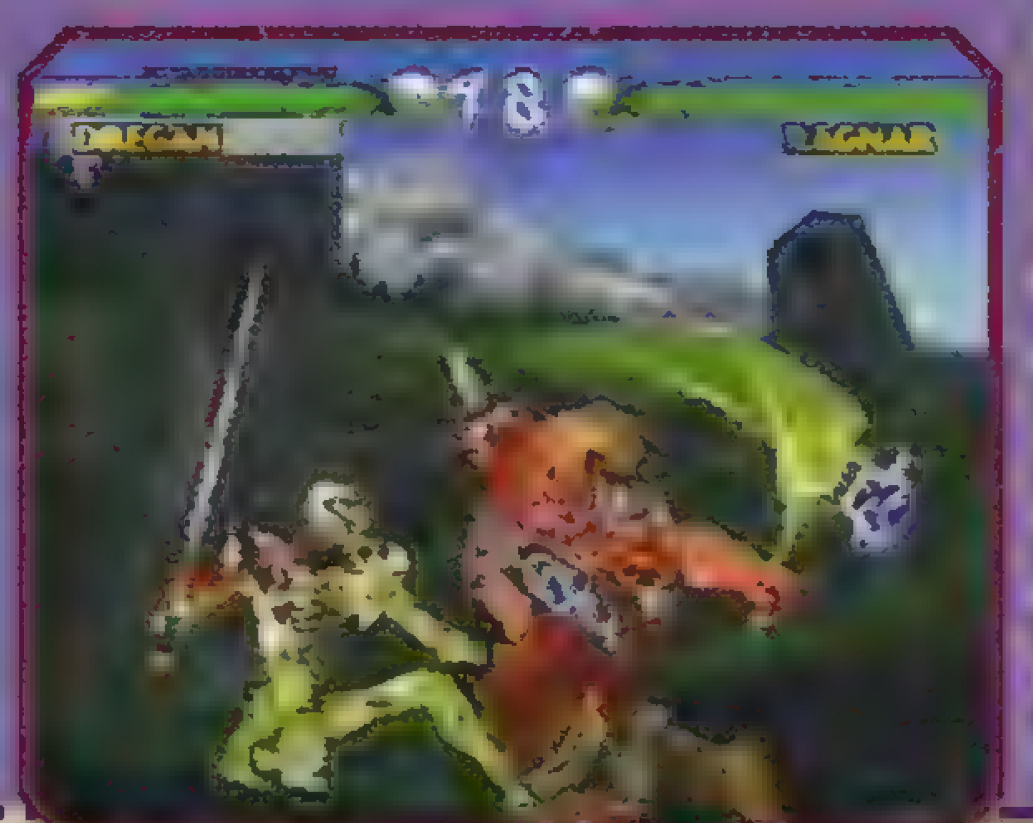
ICHIRO



Aquí tenemos a un guerrero chino muy, pero muy veloz que se vale de su gran sable para vencer a sus enemigos (que en realidad es cualquiera que quiera desafiarlo, sobre todo los que van a su escenario directamente). No dejes por ningún motivo que te acorrale o que te conecte sus mortíferos combos, porque sería absolutamente fatal para tu vida (o mejor dicho, para la de tu guerrero). Te has de imaginar que te quita mucha energía y con gran facilidad, ya que posee una ciencia propia de pelea, lo cual te hace dudar bastante sobre tus movimientos, en plena pelea. Es una gran elección para quien esté empezando a jugar este título, pues no es complicado dominarlo la primera vez.

RAGNAR

Él es un vikingo de gran tamaño que utiliza un par de hachas como armas. Su fuerza es descomunal y sus movimientos lo hacen muy peligroso; cuídate sobre todo de que te agarre para abrazarte, ya que el apretón es bastante fuerte. Aunque aparente ser lento, la velocidad con que conecta golpes es sorprendente.



MORDOS KULL

Es un caballero que posee un escudo y una bola con puntas que le da más poder. A primera vista no se ve tan malo, pero si te confías podrás sufrir las consecuencias.





KOYASA

Ella es un ninja que utiliza un par de cuchillos largos, que combinados con su agilidad, hacen de esta rival un enemigo muy poderoso. No te descuides, en cualquier momento te puede sorprender con sus poderes.





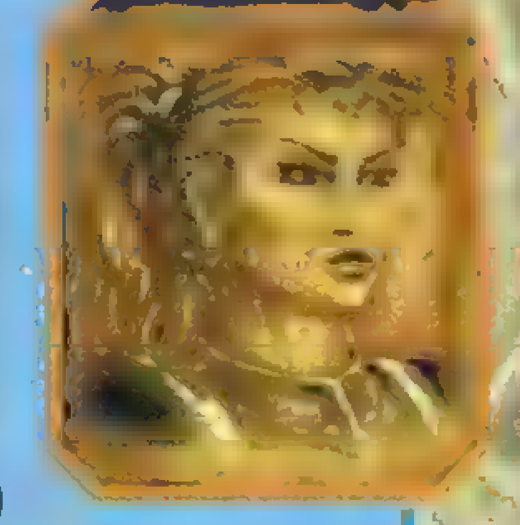
NAMIRA

Es una guerrera persa muy hábil en el manejo de la espada.
Su escenario, es un palacio muy bien decorado que tiene hasta una fuente. Para vencerla tendrás que ser muy diestro y saber cuándo atacar, ya que sus contragolpes son devastadores.



TARIA

Ella es algo así como un caballero (eso de darle el título de caballero a una mujer se escucha raro) muy veloz, que utiliza la espada para defenderse y atacar a sus contrincantes. Contra ella debes tener mucho cuidado, su rapidez puede tomarte por sorpresa.



XIAO LONG

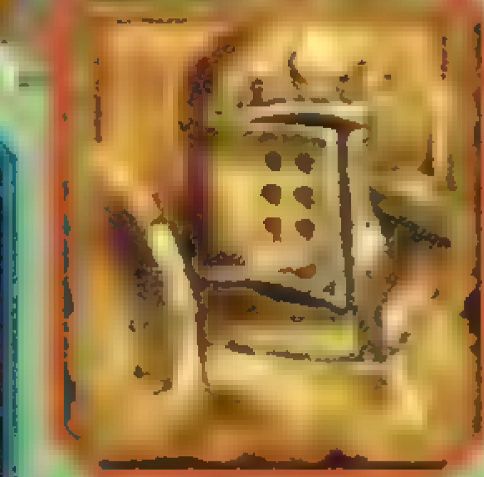
Es como un guerrero Shaolin, que se especializa en el manejo de la lanza. Además, usará sus poderes místicos para pelear contra cualquiera que se atreva a violar la paz de su santuario.





LORD DEIMOS





Otro caballero que posee una armadura y una gran espada, además de una enorme fuerza. Su armadura le sirve para rebotar los poderes que le arrojes. Al pelear contra él en su escenario, hay que cuidarse de no salir del círculo central, ya que en las orillas hay lava que te baja mucha energía. Trata de arrojarlo fuera del escenario, para que lo obligues a tomar un baño caliente.

EXECUTIONER

Con solo verlo, uno se puede imaginar qué clase de enemigo es. Su gran hacha, que cuenta con una punta en la parte final del mango, lo hace más poderoso de lo que es, además de que el escenario donde él pelea, está lleno de trampas y navajas que se balancean de un lado a otro. Cuando te enfrentes contra él, tendrás que cuidarte de las columnas con hojas de metal afiladas, o de las puntas que salen del suelo.



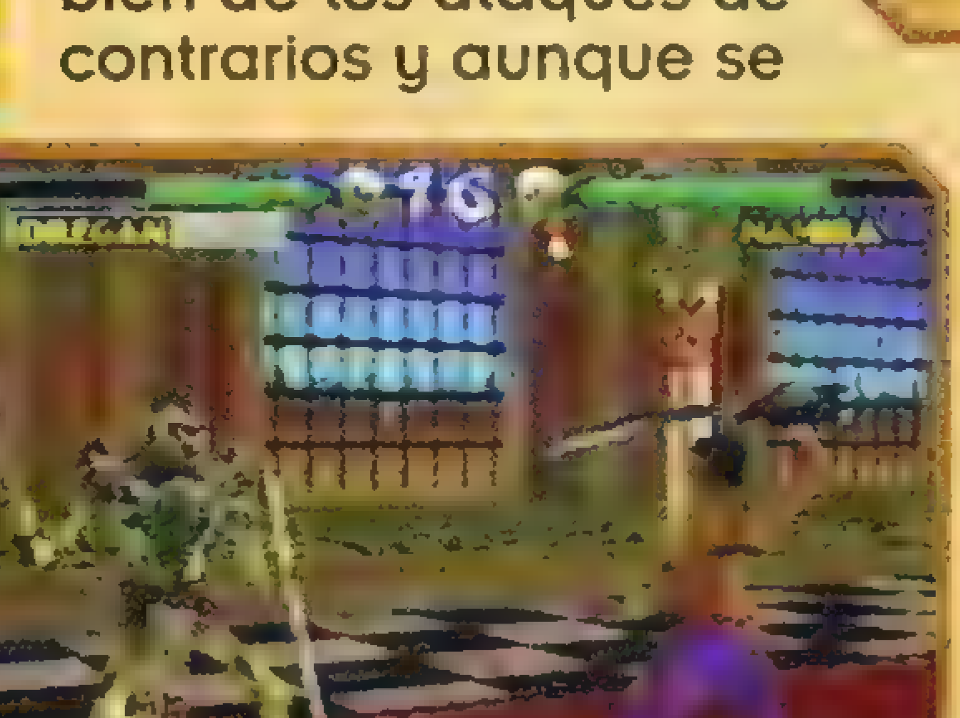
HELL KNIGHT

Este ser, sí que es extraño (su nombre lo dice todo). Cuenta con un par de hachas y poderes de otro mundo. Sólo escuchar sus gritos te muestra todo lo que es capaz de hacer. Es muy agresivo, así que hay que andarse con tiento con él, aunque esto mismo hace que descubra sus puntos débiles.



DREGAN

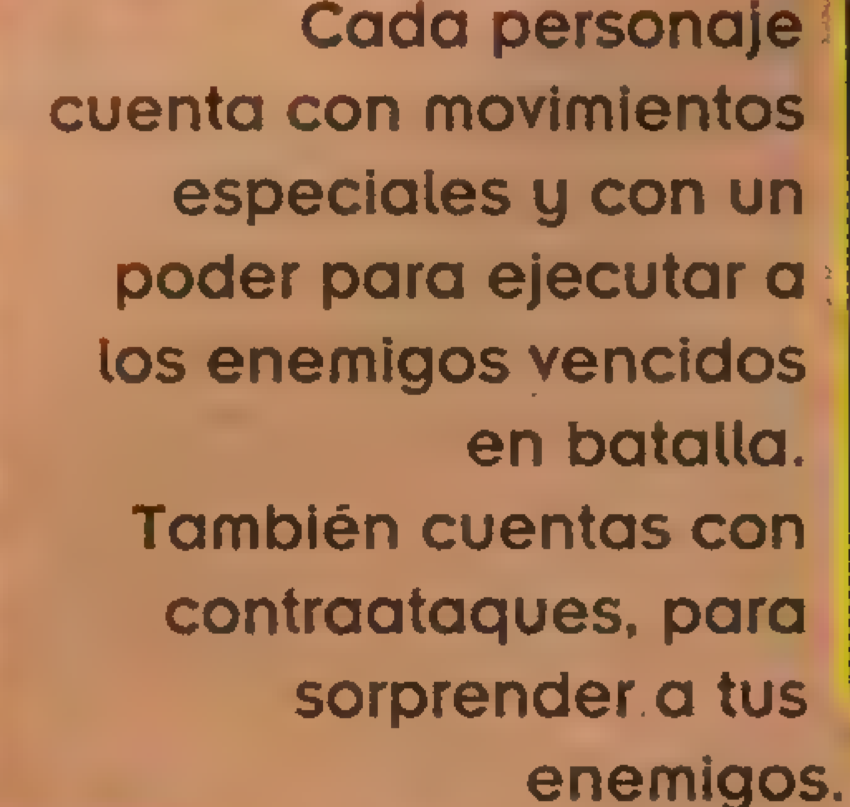
¿Será acaso algún pariente de Spinal? Su escudo lo protege muy bien de los ataques de contrarios y aunque se vea muy flaco, es fuerte y veloz, aunque cuando gana podrás ver cómo se le cae el brazo.



AL' RASHID



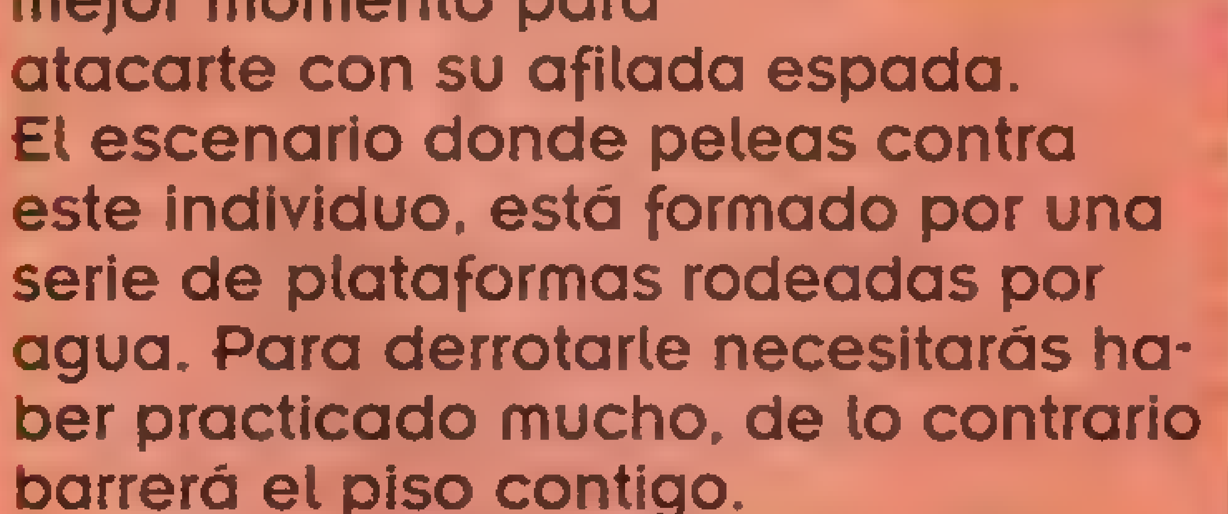
Es un árabe que utiliza sus dos espadas tanto para atacar, como para lanzar poderes y defenderse. Es muy ágil y hay que andarse con cuidado contra él. Tendrás que enfrentarlo en el interior de su guarida, donde usará movimientos muy variados.



Cada personaje cuenta con movimientos especiales y con un poder para ejecutar a los enemigos vencidos en batalla. También cuentas con contraataques, para sorprender a tus enemigos.



TAKESHI



Es el samurai del juego. Es muy bueno peleando y se acercará a ti con cautela, esperando el mejor momento para atacarte con su afilada espada. El escenario donde peleas contra este individuo, está formado por una serie de plataformas rodeadas por agua. Para derrotarle necesitarás haber practicado mucho, de lo contrario barrerá el piso contigo.





El jefe final se llama Grendal, pero cuando llegamos con él, el juego se trabó y ya no supimos qué pasaba.

A pesar de que aún no estaba al 100%, pudimos observar que va a quedar muy bién. La música está muy buena (a excepción de la que escuchas en el escenario de Ragnar) y la movilidad es muy buena. Si eres fan de los juegos de pelea, te recomendamos que le dés una mirada, ya que está mil veces mejor que War Gods.



TIPS de DIDDY KONG RACING

Continuamos con los tips de este entretenidísimo juego. Primero mencionaremos la localización de 7 globos que no los consigues en las pistas normales.

Existen 3 globos localizados en diferentes puntos de la isla. El primero de ellos no representa mucho problema, ya que está enfrente de la entrada del primer nivel. El segundo está a la izquierda de la cabeza de piedra de Wizpig sobre una saliente y lo tomas usando el avión. El tercero está en la playa, a la izquierda de la islita y lo puedes tomar con el avión o con el hovercraft. El 4o. es el que está más escondido y se encuentra en la playa. Usa el avión para volar sobre el río que desemboca en el mar y cuando vayas a llegar al tronco que sirve como puente, fíjate bien en los 2 pinos (¿no crees que es un poco raro tener 2 pinos en una zona donde hay palmeras?), ya que detrás de ellos está el globo.

Hay otros 3 globos que consigues venciendo al genio en 3 competencias alrededor de la isla (una por cada vehículo). Para no perderte, sigue las banderas con el logo de N64. Ahora pasemos con las monedas y la llave de:



Windmill Plains



1. Debajo del molino que se encuentra enfrente y a la izquierda de la meta, podrás ver la primera moneda.



2. En el segundo molino, que se encuentra enfrente del anterior, también hay una moneda.



3. Después de dar la vuelta hacia la derecha, verás 2 árboles. En medio de ellos está la 3a. moneda.

4. Al entrar al túnel, del lado izquierdo de la primera curva, está la cuarta moneda.



5. Al salir del túnel, podrás ver otro molino de viento. Pasa por debajo de él para tomar la siguiente moneda.





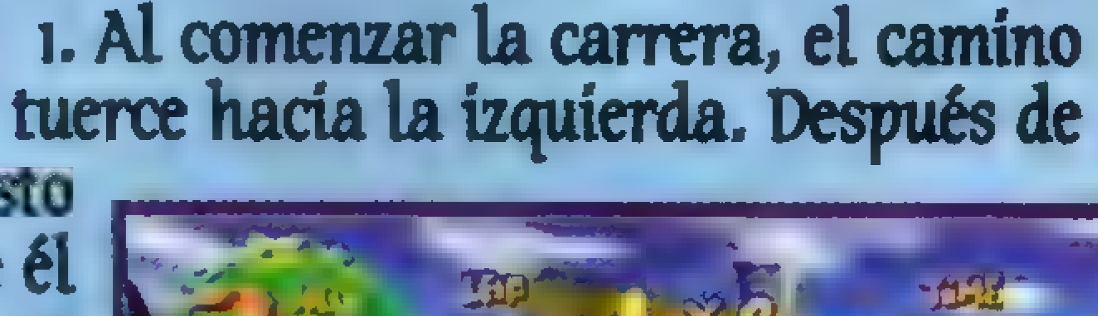
6. Al salir del molino, pasarás debajo de un arco de piedra. Aquí, pégate hacia la izquierda para que pases junto a la cascada y puedas tomar la moneda número 6.

7. Más adelante, el camino pasará por un cañón. Después de dar la vuelta hacia la derecha, podrás ver la penúltima moneda que se encuentra flotando en la parte de arriba del cañón junto a la pared de la derecha.



8. Al salir del cañón anterior, pasarás por debajo de otro arco de piedra y al salir podrás ver un Zipper del lado izquierdo y un árbol enfrente. La moneda está junto al Zipper, del lado izquierdo.

Greenwood Village



1. Al comenzar la carrera, el camino tuerce hacia la izquierda. Después de esto podrás ver el primer Zipper y delante de él y a la izquierda está la primera de las 8 monedas casi junto a la banqueta.



2. La segunda moneda está del lado derecho del pozo, muy pegada a la banqueta y casi en la entrada al túnel.



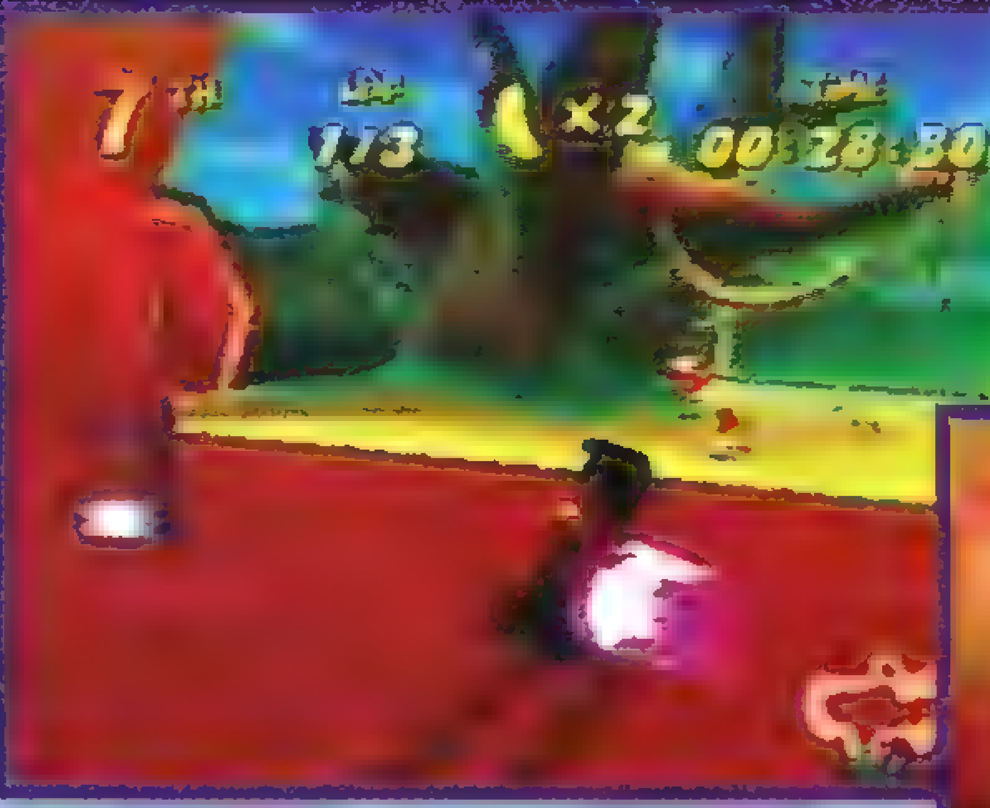
3. Dentro del túnel, del lado izquierdo y justo antes de la salida del atajo que tomas usando el pozo, está la siguiente moneda.



4. Al entrar al bosque, pégate del lado derecho de la primera curva para que puedas tomar la moneda número cuatro.



5. Después de tomar la anterior, conduce hacia la izquierda del camino para tomar la 5a. moneda.



6. Posteriormente, entrarás al túnel que te saca del bosque. Al salir de él podrás ver 2 caminos que conducen a túneles. Toma el que va hacia la izquierda y allí dentro encontrarás una moneda más.



7. Al salir del túnel anterior, pégate a la banqueta de la derecha para tomar la penúltima moneda.

8. La última moneda tendrás que tomarla en la siguiente vuelta para que no pierdas tanto tiempo. Al salir del bosque, toma el camino que va hacia la derecha y en la entrada del túnel, del lado derecho está esta moneda.



Boulder Canyon



1. Al empezar la carrera, podrás ver un poco más adelante un arco de piedra y debajo de éste, a la derecha está la primera moneda.

2. Al pasar debajo del arco anterior y sobre el tronco que da inicio a la pendiente, podrás ver la moneda en la parte central del camino.



3. Al terminar de bajar por la pendiente anterior, enfrente de la entrada del túnel está una moneda junto a un tronco.





4. Al conducir sobre el puente de madera y pasar la campana, podrás ver frente a un Zipper la siguiente moneda.

5. Después de tomar la anterior y al dar vuelta a la derecha, se observa que cae agua verdosa. Enfrente de esta cortina de agua, junto a la pared de la izquierda hay otra moneda.





6. Poco más adelante, el camino se divide en 2. Toma el que va a la izquierda y podrás ver otra moneda más.

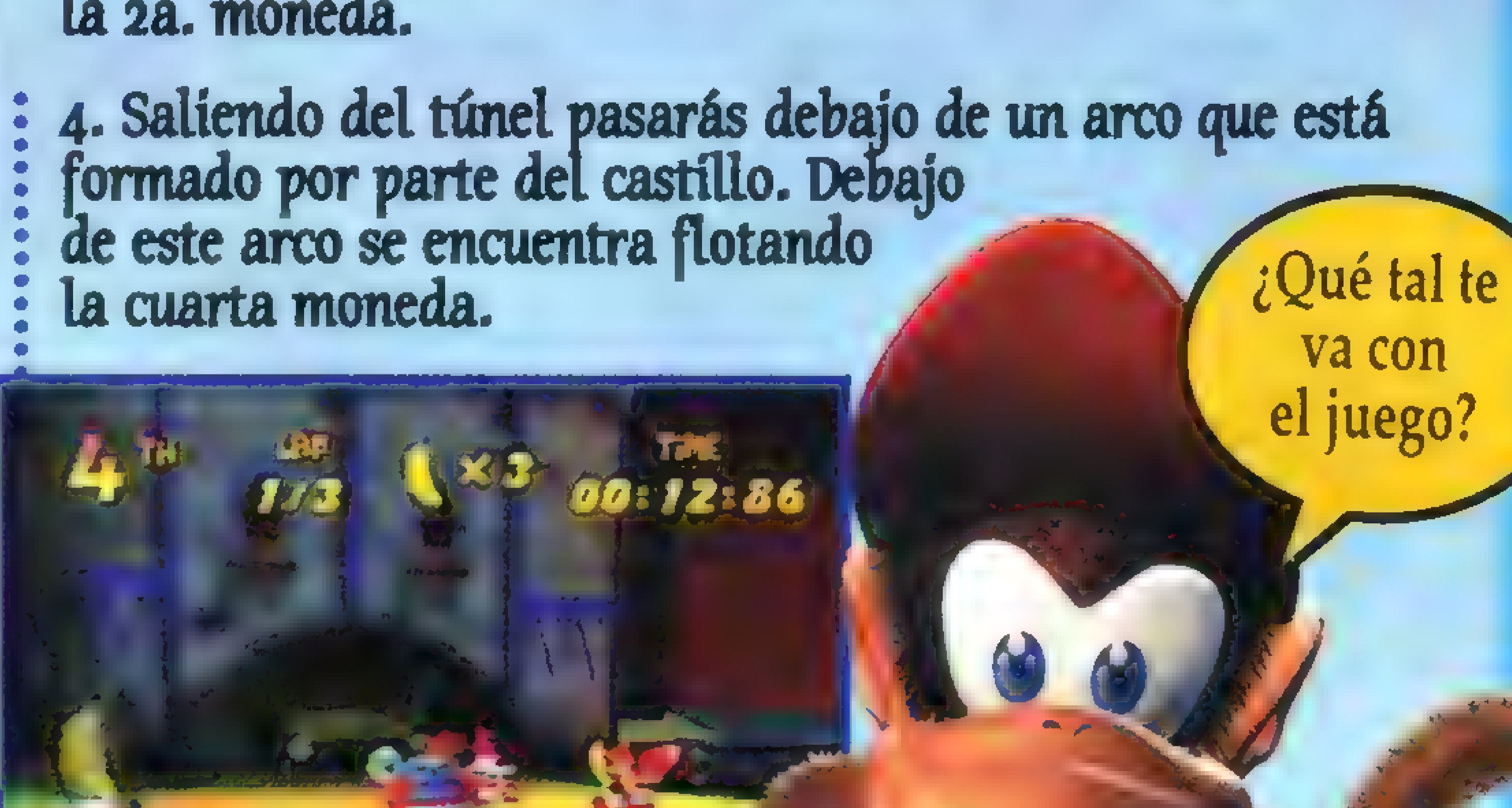


7. En la salida de este camino está la penúltima de las monedas de esta pista.

8. Finalmente, al salir de este camino podrás ver otro arco de piedra y debajo de éste, del lado izquierdo del camino está la última moneda.



Haunted Woods





1. La primera moneda está enfrente de la fuente. Tómala y trata de no caer dentro del agua ya que pierdes mucho tiempo.



2. Después de tomar la moneda anterior, toma el camino de la derecha que rodea a la fuente y pegada a la banqueta está la 2a. moneda.

3. Dentro del túnel, junto a la pared derecha de éste está la moneda número 3.



4. Saliendo del túnel pasarás debajo de un arco que está formado por parte del castillo. Debajo de este arco se encuentra flotando la cuarta moneda.



5 y 6. Estas 2 monedas se encuentran juntas y para poder tomarlas tendrás que abrirte un poco al comenzar a dar la vuelta del bosque.





7. Sobre el puente de madera que sirve de entrada al castillo está la penútlima moneda.

8. En la siguiente vuelta conduce por el camino que rodea a la fuente del lado izquierdo para tomar la últma moneda.



Smokey Castle

La llave para entrar a esta escena la encuentras en la escena Boulder Canyon. Cuando pases sobre el puente de madera, toma el globo azul que tienes junto a la campanilla y da vuelta para ir en sentido contrario. Toca la campanilla para levantar el puente y utiliza el turbo del globo azul para que con el impulso uses al puente como rampa y puedas llegar a la parte donde se encuentra la llave. Con esto podrás enfrentarte a otros 3 competidores para ver quién logra juntar 10 plátanos y llevarlos al cofre correspondiente. Aquí sólo puedes tomar de 2 en 2 plátanos y si eres golpeado, los perderás.







Ya que hayas derrotado a los 4 jefes, tendrás el amuleto con la cara de Wizpig completo. Dirígete a la parte central de la isla e introdúcete a la cabeza de Wizpig para retarlo. Si consigues ganarle podrás tener un final (y un "magic code" al final de éste, así que ten listo el papel y lápiz), pero ya sabes cómo es la gente de Rare que le gusta poner "semi-finales" para hacerte creer que ya la hiciste. Después del relajo del final, entra de nuevo a tu juego y conduce hacia la playa y enfrente de donde estaba la fiesta (cuando acabes el juego sabrás de qué estamos hablando), toca el claxon para que obtengas el pase al último nivel.

Otra de las cosas que obtienes eliminando a los 4 jefes y ganando en el modo Trophy Race en los 4 niveles es un nuevo personaje que se llama Drumstick. En la parte central de la isla, si te acercas a la zona donde se encuentran las ranas (enfrente de la entrada al nivel 4) podrás escuchar que un gallo cacarea. Fíjate bien y encontrarás una rana con cabeza de pollo. Písala y Drumstick aparecerá.





Spacedust Alley

1. El primer globo lo encuentras detrás del primer Zipper, después del globo que te da invencibilidad.





2. El siguiente lo verás flotar sobre el camino morado, adelante del 2o. Zipper que flota (el 3o. si contamos el del piso).

3. Al entrar en la cueva azul, casi pegado al techo se encuentra el 3er. globo, entre la primera y segunda barra de electricidad. Trata de tomarlo casi como si quisieras rozarlo para que no toques la 2a. barra de electricidad.



4. Al salir de la cueva, pégate del lado izquierdo del camino para que tomes el siguiente globo y puedas regresar al camino original sin ser tocado por las balas de la nave espacial que custodia el lugar.

5. Al salir de la 2a. cueva azul, elévate para que te metas entre los 4 rayos de electricidad que arroja la torre del fondo, ya que entre ellos está la 5a. moneda.



6. Después de tomar la 5a. moneda lánzate en picada para pasar debajo del camino amarrillo y llegar al atajo que se ve en la foto. Aquí está la siguiente moneda.





7. Al salir del atajo estarás dentro de una cueva amarilla.
A la salida podrás ver 4 globos y en el centro del círculo que forman está la penúltima moneda.



8. La 8a. moneda está en el mismo sitio donde encuentras a la 4a., sólo que cuando salgas de la primera cueva azul hay que pegarse del lado derecho del camino. Ten cuidado con la palmera.

1. Al comenzar la carrera, detrás de los primeros premios que se encuentran casi enfrente de la meta, está la 1a. moneda, en la parte central de la pista.





2. Saliendo del primer túnel, pégate al lado izquierdo del camino, ya que la siguiente moneda está de este lado de la curva, donde caen los rayos.

3. Al entrar al segundo túnel, enfrente del Zipper que se encuentra aquí dentro, está la tercera moneda.



4. Inmediatamente después de salir del túnel anterior encuentras la siguiente moneda sobre la zona verde, en la parte central del camino.





5. En la misma zona verde existen 2 cráteres, uno adelante de otro. Entre ambos encuentras esta moneda que es un poco incómoda de agarrar.

6. Saliendo del 3er. túnel, vuelve a pegarte del lado izquierdo del camino para tomar la 5a. moneda.





7. La sexta moneda está en medio de la entrada al primer giro de 360 grados de la pista.

8. La última está en la salida del túnel que sirve de entrada al segundo giro de 360 grados de la pista.

Spaceport Alpha



1. Pegada al lado derecho de la primera curva se encuentra la primera moneda (detrás de los globos verdes).

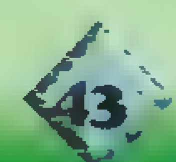


2. La segunda está pegada al lado izquierdo de la siguiente curva.



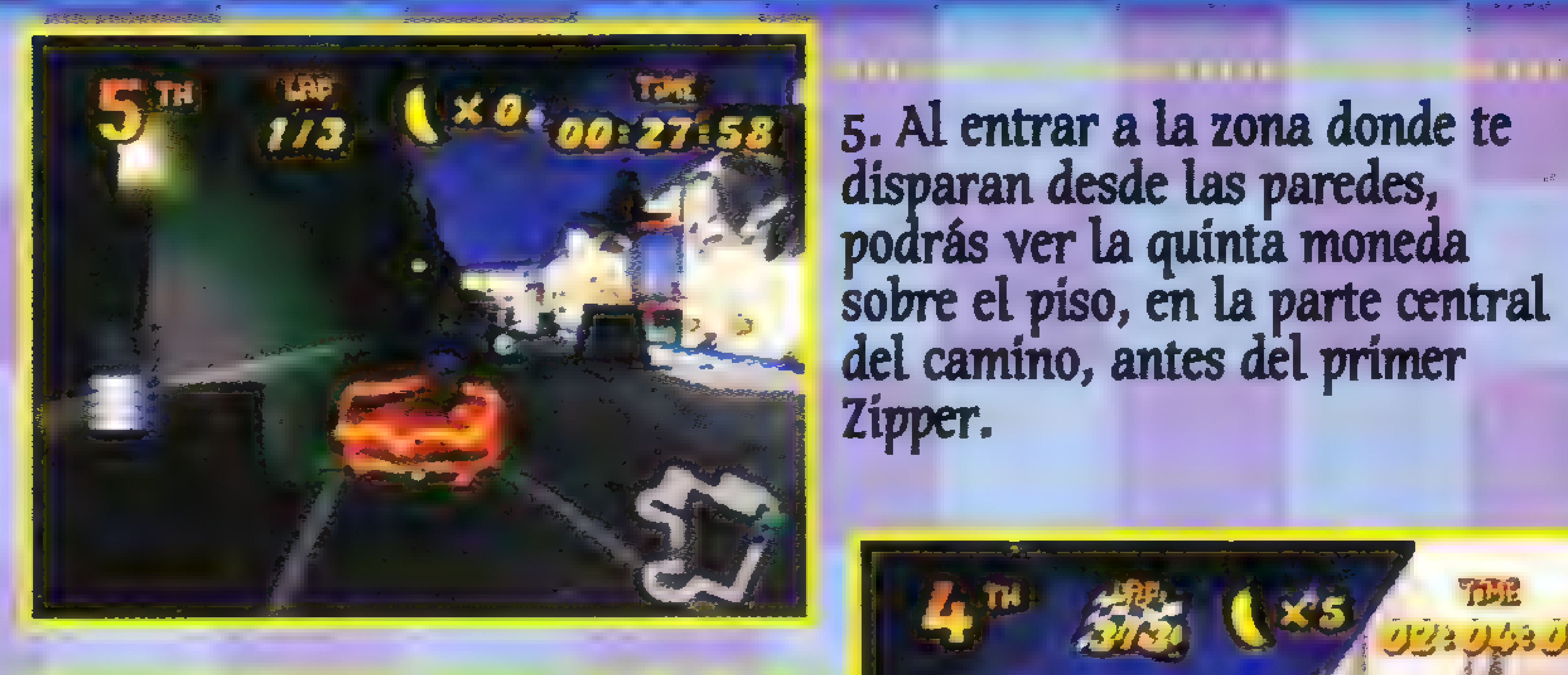


3. En la parte de la pista donde tienes que bajar para luego subir inmediatamente, se encuentra la siguiente moneda.



4. Al salir de la parte anterior, en el centro de la plataforma se encuentra la cuarta moneda.





5. Al entrar a la zona donde te disparan desde las paredes, podrás ver la quinta moneda sobre el piso, en la parte central del camino, antes del primer Zipper.



6. Poco después, en la parte de arriba del lado derecho del camino, delante del primer Zipper de esta zona está la siguiente moneda.

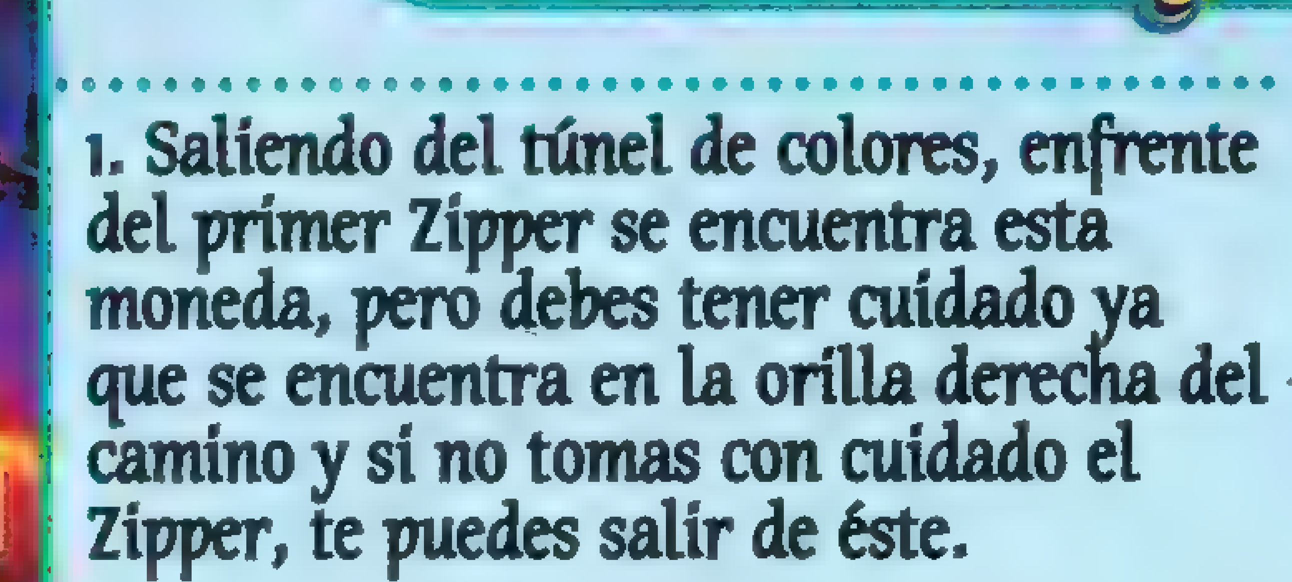
7. En la parte más alta de la entrada al túnel azul que está inmediatamente después de la zona de disparos, podrás ver la penúltima moneda.





8. Saliendo del túnel azul, en la parte central de la salida está la moneda ocho.

Star City



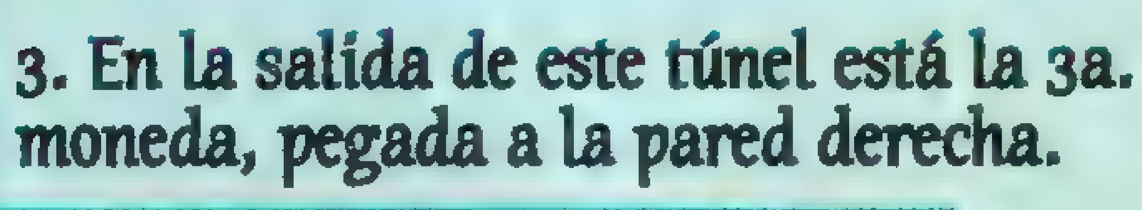


1. Saliendo del túnel de colores, enfrente del primer Zipper se encuentra esta moneda, pero debes tener cuidado ya que se encuentra en la orilla derecha del camino y si no tomas con cuidado el Zipper, te puedes salir de éste.



2. Más adelante, conduciendo por este camino encontrarás la siguiente moneda enfrente de la entrada al túnel de cristal.





3. En la salida de este túnel está la 3a. moneda, pegada a la pared derecha.



4. En la curva de enfrente, en la parte de la derecha (justo en la esquina que forma la curva) se localiza la moneda número 4.

5. Al dar la vuelta, enfrente tendrás casi otra curva que va hacia la izquierda. También podrás ver un Zipper y sobre él se encuentra flotando la siguiente moneda.



6. Después de 2 curvas más, verás la siguiente moneda en una posición muy parecida a la anterior.



7. Adelante de ésta está otra curva que va hacia la derecha y en la esquina izquierda que forma la curva encontrarás la penúltima moneda.

8. Finalmente, al entrar al 2o. túnel podrás tomar la moneda que está enmedio del camino.

Con esto ya puedes enfrentarte a Wizpig... de nuevo. ¿Podrás derrotarlo?



Ahora te entregaremos uno códigos mágicos, que harán que disfrutes aun más este juego.



BOMBSAWAY

Si tu tipo de juego es más agresivo con este código todos los globos serán rojos. BOMBSAWAY

Pero si eres más bien del los que te atraen lo trucos, este es tu código para que todos los globos sean multicolor. OPPOSITESATTRACT

OPPOSITESATTRACT



¿Te agrada darle velocidad al asunto?, utiliza este código y todos los globos serán azules. ROCKETFUEL

ROCKETFUEL



TOXICOFFENDER

Por si se te dan lo mismo las cosas, este código es para cambiar todos los globos a color verde. TOXICOFFENDER

FREEFRUIT

Para comenzar con 10 bananas desde el principio utiliza este código. FREEFRUIT



Con este código no hay límite de bananas. VITAMINB

VITAMINB





JUKEBOX

¿Te agrada la música?, pues pon este código para activar el sound test que está en AUDIO OPTIONS. JUKEBOX

NOYELLOWSTUFF

Pero si simplemente quieres que las bananas no aparezcan, utiliza este código. NOYELLOWSTUFF



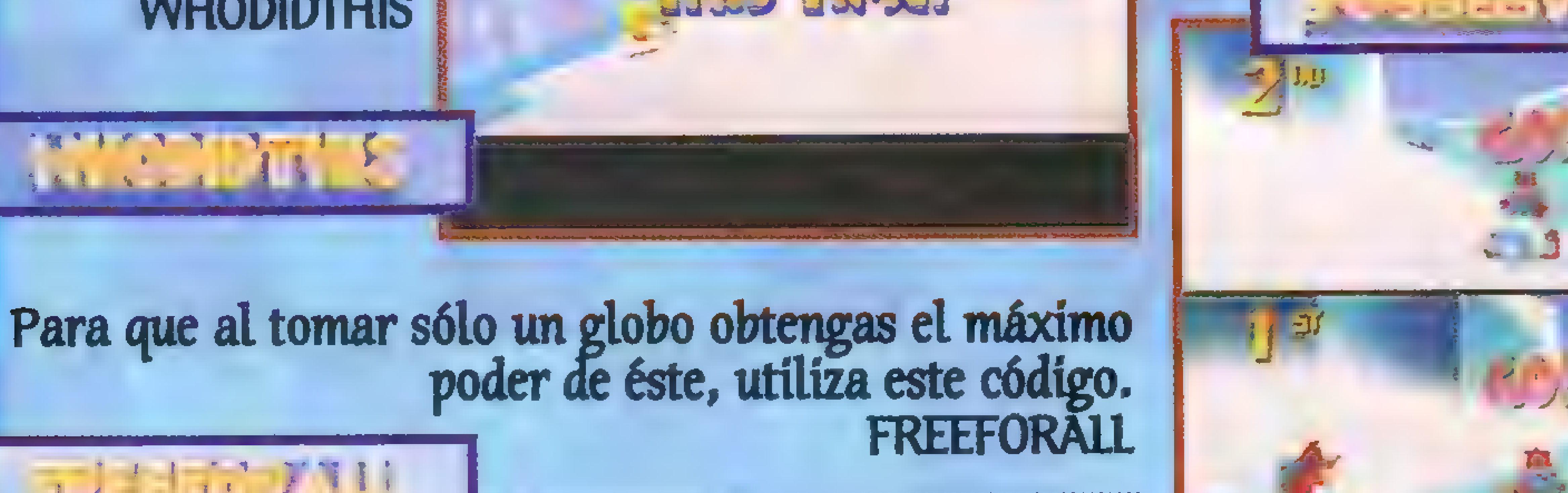
¿Quieres ver los créditos?, utiliza este código pero no creas que así vas a ver más códigos. WHODIDTHIS



WHODIDTHIS

¿Te crees muy rápido?, mira a los enemigos con este código. TIMETOLOSE

TIMETOLOSE



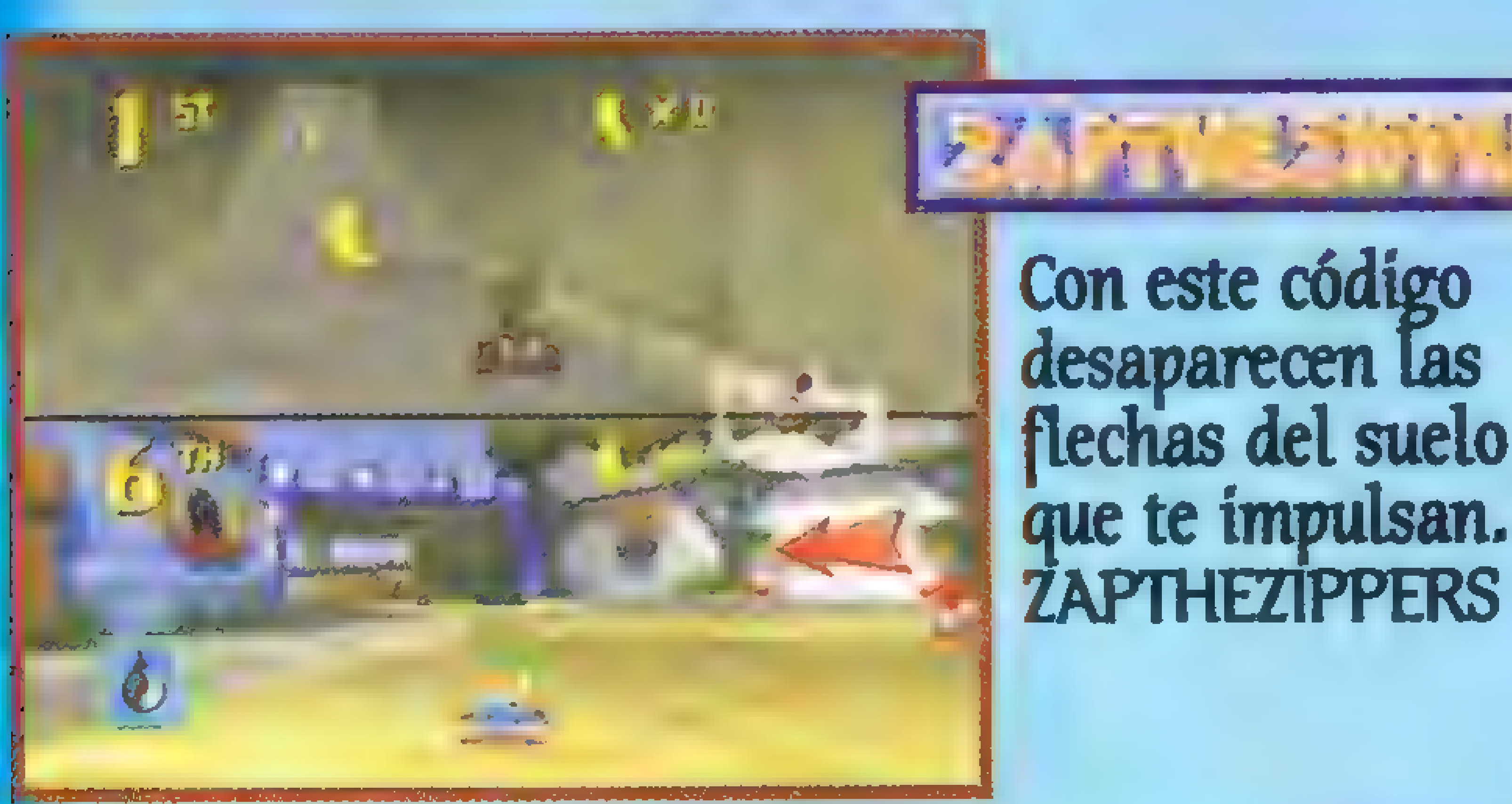
DOUBLEVISION

¿Tú y tu hermano se pelean por seleccionar algún personaje?, no hay problema con este código ya pueden seleccionar al mismo personaje. DOUBLEVISION

Para que al tomar sólo un globo obtengas el máximo poder de éste, utiliza este código. FREEFORALL



FREEFORALL



ZAPTHEZIPPERS

Con este código desaparecen las flechas del suelo que te impulsan. ZAPTHEZIPPERS

Con éste, cambian los sonidos de la escena extra donde tienes que recolectar los huevos. BLABBERMOUTH

BLABBERMOUTH



¿Te molesta que al salir del camino el pasto te resta velocidad?, con este código ya no hay problema. OFFROAD



OFFROAD

Este es sin duda, el mejor de todos los códigos que conocemos hasta el momento, donde pueden jugar dos en el modo de Adventure. JOINTVENTURE

JOINTVENTURE



BODYARMOR

Claro que sí lo que te agrada es ir bien protegido, ¿qué te parece este código con el que todos los globos serán de color amarillo? BODYARMOR

Con esto queda cubierto todo el juego a excepción de los bugs. Por cierto, el bug que habíamos mencionado en el análisis previo a la salida del cartucho fue corregido y ya no sale (créenos que lo hemos intentado de muchas maneras).

SUPER MARIO 64 CLUB

Te podríamos decir que nos pidieron que diéramos más tiempo para contestar y buscar las respuestas, pero la verdad es que por cuestiones de espacio, se fue retrasando más y más este artículo; entonces es hora de utilizar ese atinado dicho de que: "Es mejor tarde que nunca".





LAKITU ABAJO

En la escena donde está el switch rojo ¿cómo puedo dejar la cámara fija en el fondo desde que comienzas a jugar en esta escena?



R Este es un bug bastante sencillo de sacar si eres de esos jugadores nerviosos que están presionando los botones todo el tiempo, ya que para lograr que la cámara se quede fija sólo necesitas presionar el botón Z constantemente cuando estás entrando a esta escena y la pantalla está en blanco.

ATRAS DE LOS MUROS

Si quiero dejar la cámara fuera de una habitación para que se vea el juego como en la foto ¿qué es lo que tengo que hacer?, este no es tan difícil.

R Simplemente tienes que entrar a una habitación como la del Course 1 y salir. Inmediatamente das media vuelta, corres hacia la puerta y rápido presionas el botón Z para agacharte y enseguida presiona el botón B para patear y deslizarte a la habitación antes de que la puerta se cierre y así la cámara se queda detrás del muro, fácil ¿no?

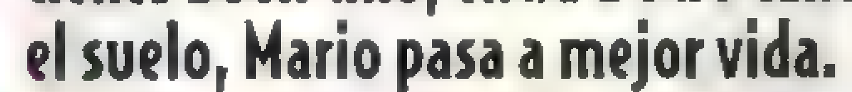
TIEMPO EXTRA

¿Cómo hago para volar sin una pizca de energía o como dicen algunos en la calle con el puro aire?





R Aquí es necesario que te dejes quitar casi toda la energía hasta que sólo te quede la mínima parte, entonces ve por la gorra con alas que sale en el bloque rojo y ya que la tengas puesta, ve por un enemigo bomba y tómalo; ahora rápido tienes que colocarte junto al hoyo donde está el cañón pero de espalda. El chiste es que cuando el enemigo explote, te lance hacia el hoyo y en lugar de morir puedes ser lanzado por el cañón y mantenerte volando mientras te dure el poder de la gorra y si tienes buen tino, entra a otro cañón para tener un tiempo extra más, en cuanto toques el suelo, Mario pasa a mejor vida.



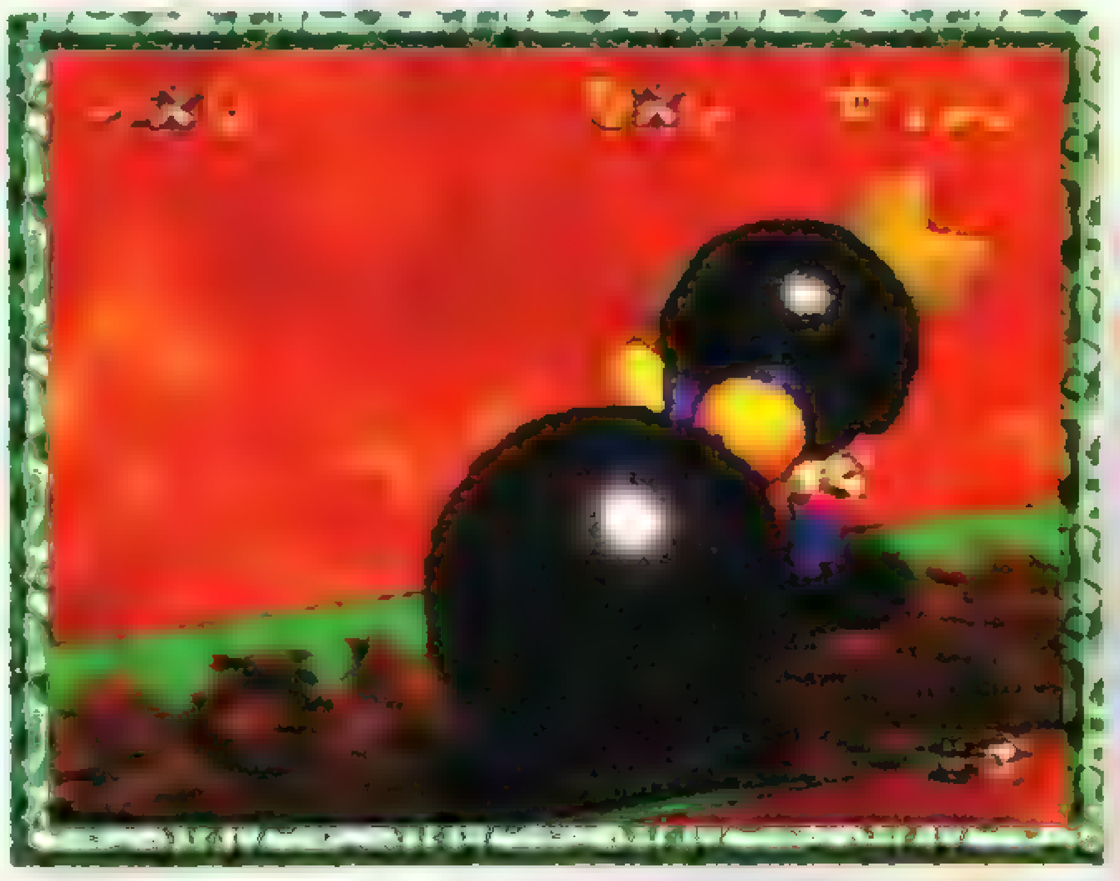




MUSICA

La música que está mientras te enfrentas a este jefe ¿cómo la puedo dejar fija? es decir, que puedas estar en cualquier parte de este nivel y la música continúe como si te fueras a enfrentar a él.





R Esto se logra de la siguiente forma: Primero ve con el jefe de la primera estrella del Course 1, ahora cárgalo y con cuidado comienza a bajar por el camino que está en la orilla, pero conforme bajes tienes que pegarte al muro para que las esferas que caen no te toquen, así hasta llegar donde está el hoyo del cañón, ahí tienes que esperar a que pase una de las esferas y te alcance el tiempo de cruzar sin que te toque, ahora entra en el hoyo del cañón, entonces suelta al jefe, ahí es cuando tienes que prepararte para lanzarte con el cañón en cuanto puedas, así te alejas de la zona del jefe antes de que él salte a la punta de la montaña con esto logras que el fondo musical se mantenga como si fueras a enfrentarlo, pero puedes estar en cualquier parte de la escena.





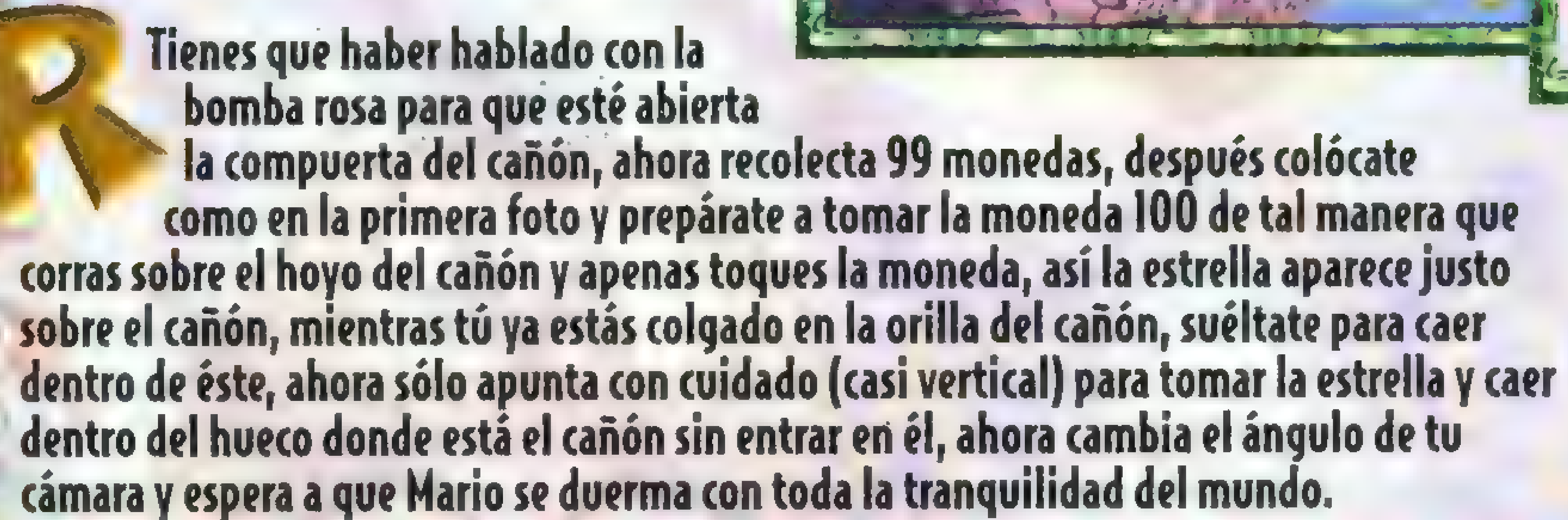


DULCES SUEÑOS

Para estas fechas, este puede ser fácil. ¿Cuál es la técnica para que Mario se duerma dentro del hueco donde está un cañón?









R Tienes que haber hablado con la bomba rosa para que esté abierta la compuerta del cañón, ahora recolecta 99 monedas, después colócate como en la primera foto y prepárate a tomar la moneda 100 de tal manera que corras sobre el hoyo del cañón y apenas toques la moneda, así la estrella aparece justo sobre el cañón, mientras tú ya estás colgado en la orilla del cañón, suéltate para caer dentro de éste, ahora sólo apunta con cuidado (casi vertical) para tomar la estrella y caer dentro del hueco donde está el cañón sin entrar en él, ahora cambia el ángulo de tu cámara y espera a que Mario se duerma con toda la tranquilidad del mundo.





QUITALE LO PESADO

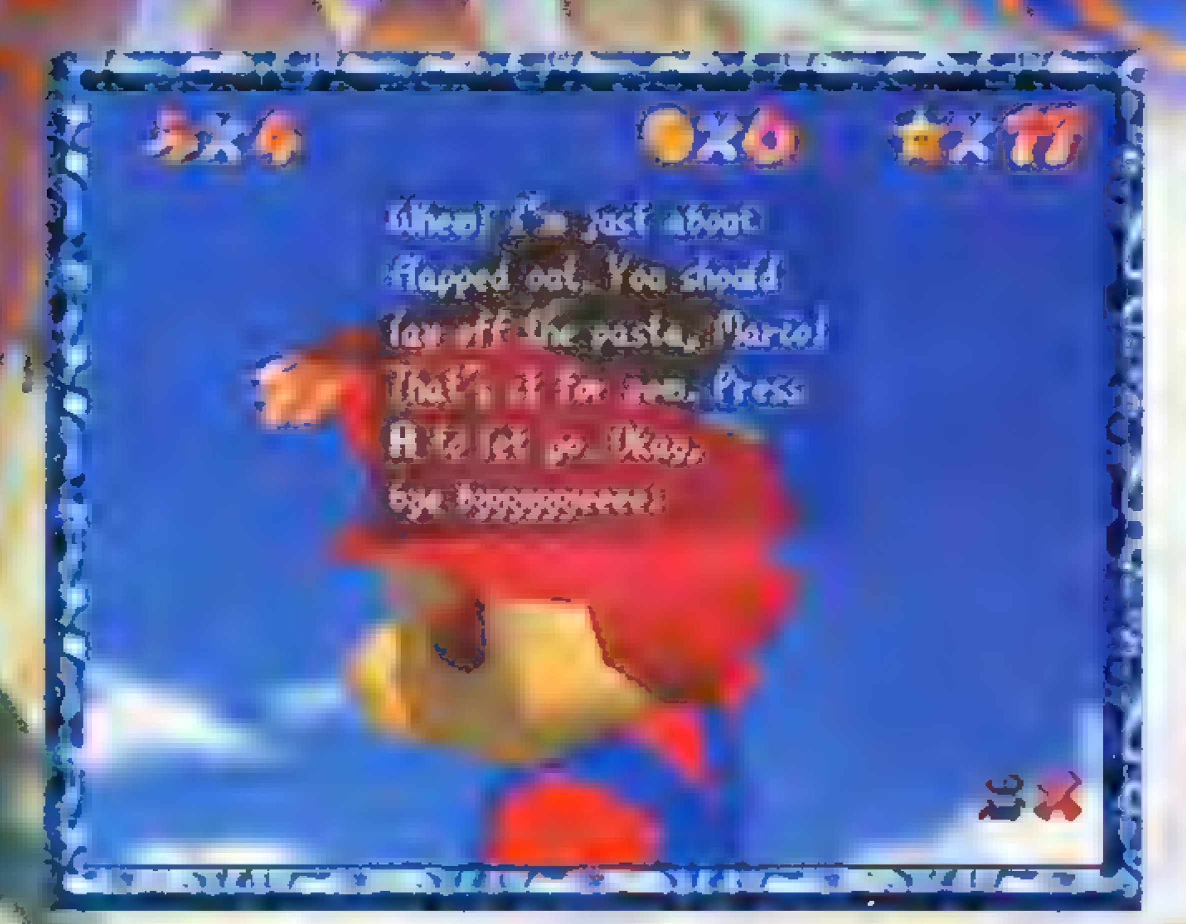
¿Qué te parece lo que trae Mario entre manos?, tienes que decirnos cómo logras que este enemigo se encuentre en este lugar.





R Lo primero que debes hacer es meterte en la cabeza que es un bug que necesitas practicarlo una y otra vez, lo segundo es cargar al enemigo y avanzar caminando hasta la orilla (así automáticamente sueltas al enemigo), de inmediato tienes que dar un pequeño salto al frente y lanzarte de clavado con el botón B (¡clavado, no patada!), de tal forma que el enemigo te agarre en el aire y así al caer al agua no se destruye, después te lanza y ya con calma lo puedes tomar y llevarlo a donde quieras.







SUBIR Y SUBIR

En el Course 2 ¿cómo te puedes mantener volando colgado del ave todo el tiempo que quieras?, sí todo el tiempo que quieras.

R Aquí el truco es muy fácil, cuélgate del ave, para subir y mantente así hasta que salga el comentario; prepárate porque en unos segundos el ave te va a soltar, así que rápidamente presiona Start para poner pausa y ahora prepárate a presionar el botón A para quitar la pausa y de inmediato presionar Start, esto lo repites varias veces hasta que veas que te agarraste al ave de nuevo, lo puedes hacer las veces que quieras para que el ave nunca te deje.



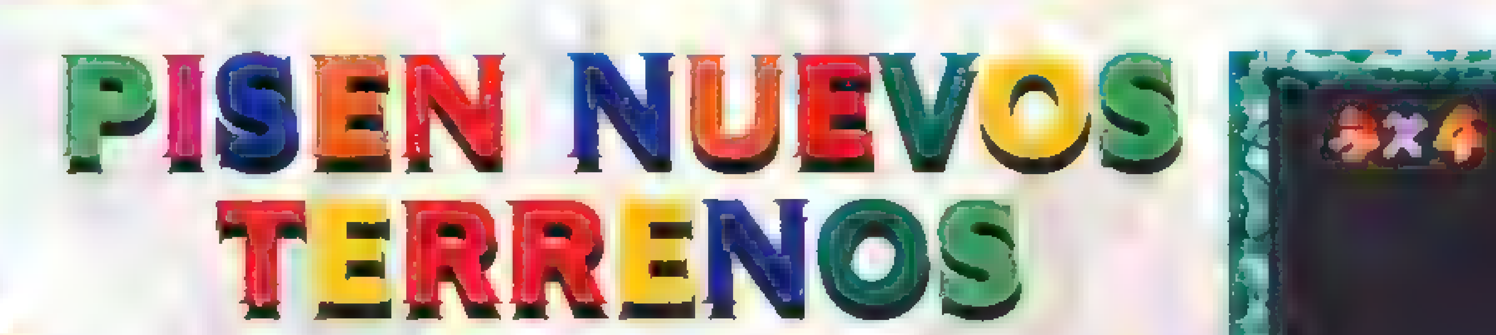
NO ME PUEDO LEVANTAR

Este es el que más le gusta a Ryo y es que Mario permanezca flotando en el aire por tiempo indefinido, pero mira la posición, tú sabes cómo se hace y si no, ponte a buscar y mándanos la respuesta.





R Para hacer este bug necesitas una escena donde haya Chuka y además un precipicio cerca, ahora toma al enemigo y acércate a la orilla hasta que se caiga; de inmediato, da un salto pequeño para lanzarte junto con él y ya que estés cayendo presiona el botón B para clavarte, el chiste es que el enemigo te agarre antes que caigas, así cuando te suelta tú te quedas flotando en el aire indefinidamente y si cambias los ángulos de la cámara verás tomas muy raras, obviamente este bug traba el juego.



PISEN NUEVOS TERRENOS

¿En dónde crees que está Mario? y si ya sabes ¿cómo llegas ahí?, por cierto es una zona bastante resbaladiza.





PISEN NUEVOS TERRENOS

R Aquí necesitas deslizarte sentado hasta salir del túnel, comienza a saltar y patear presionando el control hacia tu espalda para regresar un poco, así vas





regresando y subiendo en la barra de la orilla, da un salto hacia atrás en ángulo tal, que esquives el muro y caigas hacia atrás. Ahora después de caer un poco, da una patada para ganar terreno y hacerte más hacia atrás para caer sobre el techo de la estructura a la que llegas al final, que por cierto es bastante resbalosa.

GORRA EN MANO

¿Cómo puedo hacer para que Mario se quede con la gorra en la mano, pero sin usar el truco de teletransportarte que ya habíamos publicado?

¿DONDE QUEDÓ LA GORRA?

Este es bastante raro, ¿cómo puedes tomar cualquier estrella del Course 1 teniendo la gorra puesta y cuando sales del cuadro aparezcas sin gorra?





R Primero necesitas ir a una de las escenas que te quitan la gorra y te regresas al Course 1 pero ya sin gorra, después en el bloque rojo que está entrando a la escena de la izquierda tienes que hacer el truco de gorra en mano, te paras de tal forma que des la cara a la pared y estés debajo del bloque, entonces salta para sacar la gorra con alas y no te muevas, espera a que aparezca el bloque de nuevo, para esto la gorra ya rebotó en la pared y se dirige a ti, entonces salta en cuanto aparezca el bloque de nuevo y así sacas una segunda gorra, de inmediato corre y toma la primera gorra y así la segunda cae sobre ti, haciendo que Mario se quede con





la gorra en mano, ahora espera a que se termine el efecto de la gorra con alas y habla con la bomba rosa para que después de la plática Mario se ponga la gorra, ahora vé a tomar cualquier estrella y al salir del nivel Mario, aparece sin gorra.



CONEJO SUBMARINO

Mario también se sabe algunos trucos con el conejo, por ejemplo ¿qué te parece esta foto? no creas que es muy difícil, es más, sí resuelves uno de los primeros retos de esta sección seguramente se te ocurrirá cómo hacer este.

R Aquí obviamente necesitas tomar al conejo y avanzar a la puerta que da al pasaje subterráneo que es la salida del castillo, deja el conejo lo más pegado a la puerta que puedas, ahora sal por la puerta y en cuanto puedas regresa de un pequeño salto, de tal manera que caigas en la mitad, es decir que estés en la posición en donde queda la puerta cerrada,





esto no es muy fácil pero con un poco de práctica lo puedes lograr; ahora sin

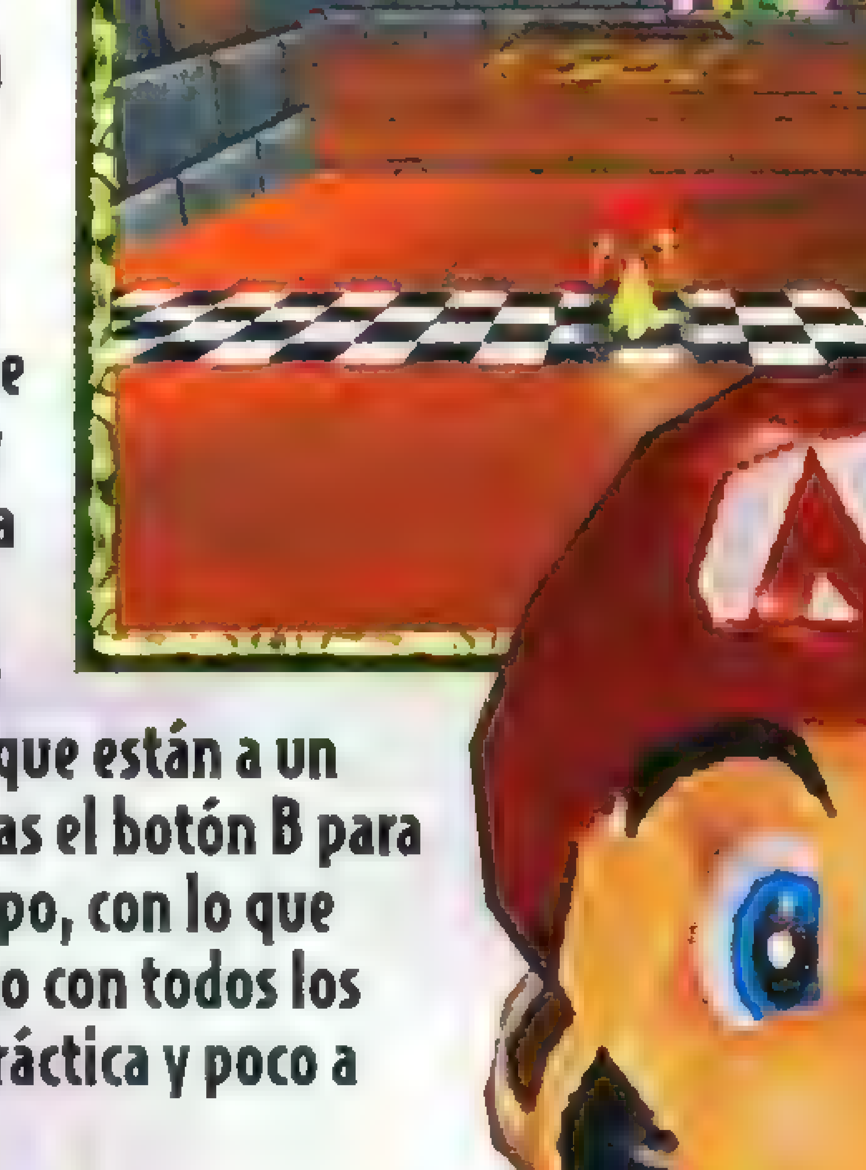




moverte de tu lugar toma al conejo y da media vuelta para que lo sueltes del otro lado de la puerta, ahora muévete para entrar de nuevo a la habitación y salir otra vez más, así ya puedes tomar el conejo estando en la otra habitación y si no has bajado el nivel del agua, observa al conejo dentro del agua y déjalo que se deslice en la pendiente.

DETENGAN EL RELOJ EN 0'13"2

Ahora que si tu fuerte es la velocidad, te diremos que este récord es muy bueno (pero no creas que es el mejor), así que esfuérzate y seguramente nos puedes mandar alguno que sea menor a 0'13"2.



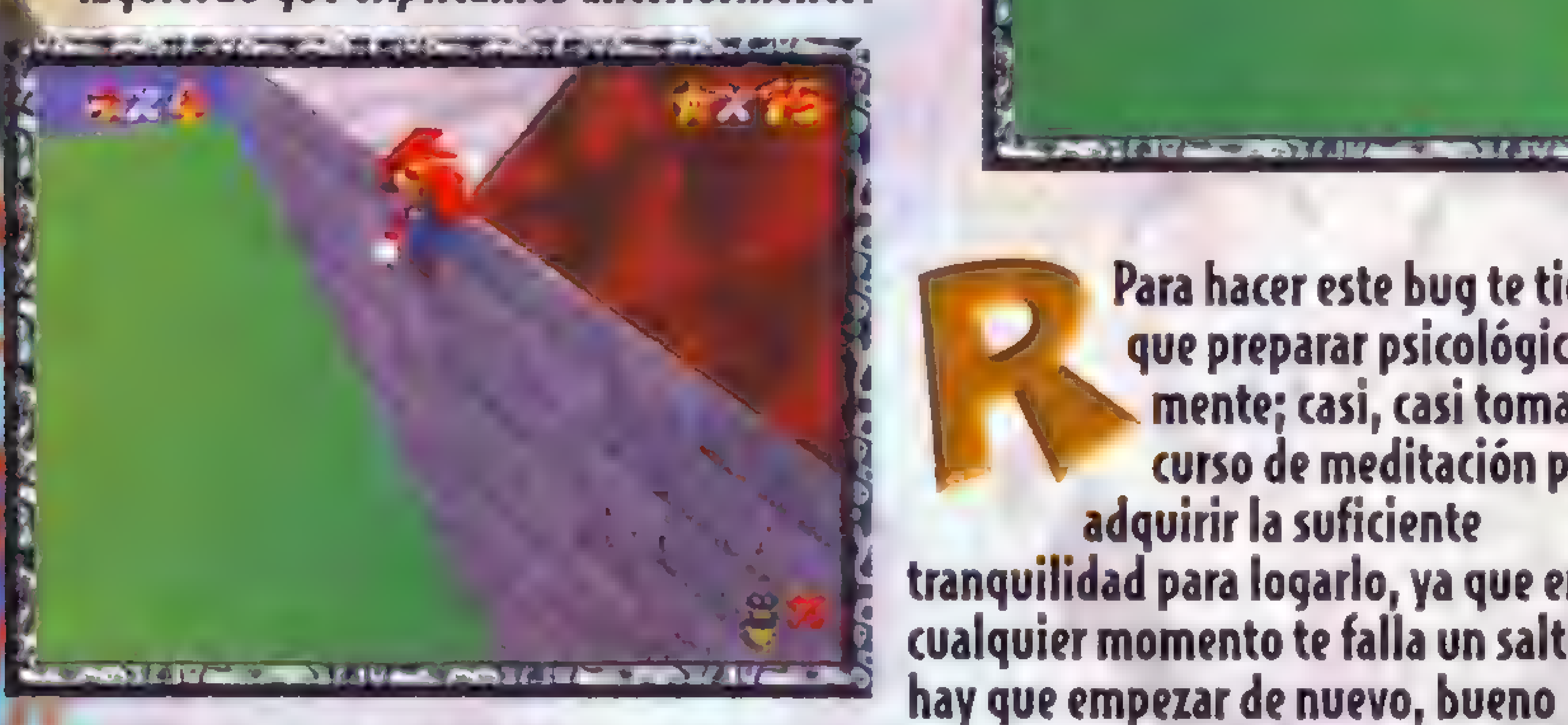
R Aquí necesitas deslizarte con una patada justo antes de comenzar a bajar, así te deslizas hasta donde sales del túnel, justo ahí tienes que dar un giro drástico hacia la izquierda y saltar de tal forma que esquives la barra de contención y caigas sentado, así continúas tu giro a la izquierda para dirigirte justo a un lado de la última de las columnas que están a un lado del camino y poco antes de caer presionas el botón B para clavarte y caer suavemente y no pierdas tiempo, con lo que ahorras un buen tramo del camino rompiendo con todos los récords, recuerda que necesitas un poco de práctica y poco a poco vas mejorando tus tiempos.





COMO SUBIR

¿Cómo puedo subir a lo alto del castillo, obviamente sin utilizar el cañón que se abre cuando tienes 120 estrellas y tampoco utilizando la técnica de subir por el lado izquierdo que explicamos anteriormente?





Para hacer este bug te tienes que preparar psicológicamente; casi, casi tomar un curso de meditación para adquirir la suficiente tranquilidad para logarlo, ya que en cualquier momento te falla un salto y hay que empezar de nuevo, bueno después de asustarte, te diremos que la técnica es básica. Necesitas colocarte cerca de la cascada y comenzar a saltar hacia atrás y cada vez que lo haces, patear para ganar tiempo y poder moverte hacia atrás pero tienes que ser muy exacto en el salto, ya que si te tardas demasiado, sales disparado al frente y todo tu trabajo se viene abajo (literalmente), así vas rodeando la cascada y continúas por toda la orilla hasta alcanzar el techo del castillo, obviamente si eres un desesperado no lo intentes.

Nintendo Space World '97

MARIO ARTIST SERIES PARA EL N64 DD

Como ya es costumbre en Revista Club Nintendo, la falta de espacio es algo fundamental en cada edición, y nuestro reporte al Space World '97 no es la excepción. Pero aprovecharemos este diminuto espacio para adelantarte una que otra cosa que no podemos dejar de mencionar. Te podemos contar que también vimos la serie de 3 juegos de "Mario Artist Series" para el N64 Disk Drive y que nos parecieon geniales. Esta serie de juegos vienen con aditamentos que son muy importantes, los cuales son: un Control Mouse (como el que salió para el SNES) y un cartucho que te permite capturar imágenes de video al N64DD (solo piensa un minuto lo que esto significa, poder colocar imágenes a tu gusto, independientemente a quien quieras ver dentro de tus diseños). Los juegos que componen esta serie son:

Polygon Maker, en el que podrás crear modelos en 3D (por cierto, extremadamente fácil de usar), por muy loca que sea tu idea.

Talent Maker, donde creas a tu personaje (escogiendo su ropa, facciones, atributos, etc.) y lo podrás hacer bailar, actuar o modelar (detalle importante es que con el cartucho para capturar imágenes, puedes ponerle la cara de tu papá, tu mamá o quizás de un amigo tuyo a las figuras y divertirte viéndolos en la pantalla).

Picture Maker, que es muy similar al Mario Paint, donde podrás dibujar con una gran cantidad de herramientas, incluyendo varios efectos que podrás agregarle a las imágenes.

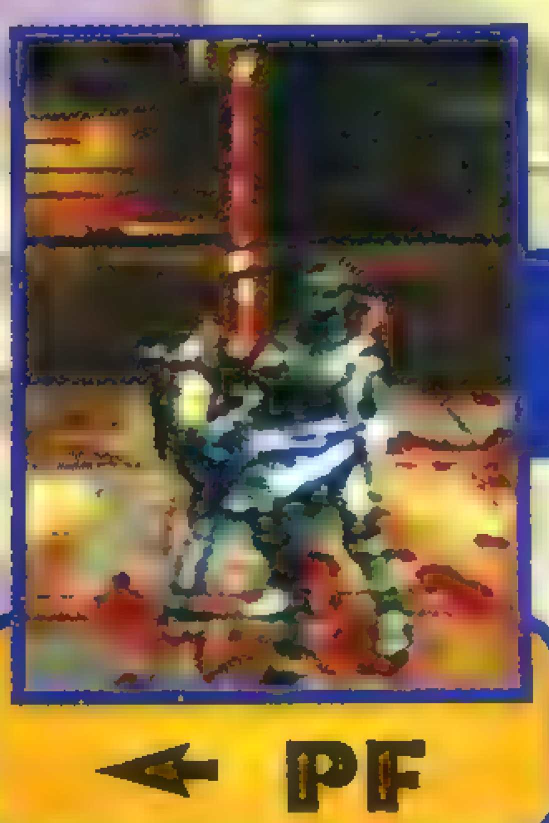
Como puedes ver, esto es sólo un ligero avance de este gran juego, que promete bastante. Sólo deberemos esperar un poco para poder dar rienda suelta a nuestra imaginación.



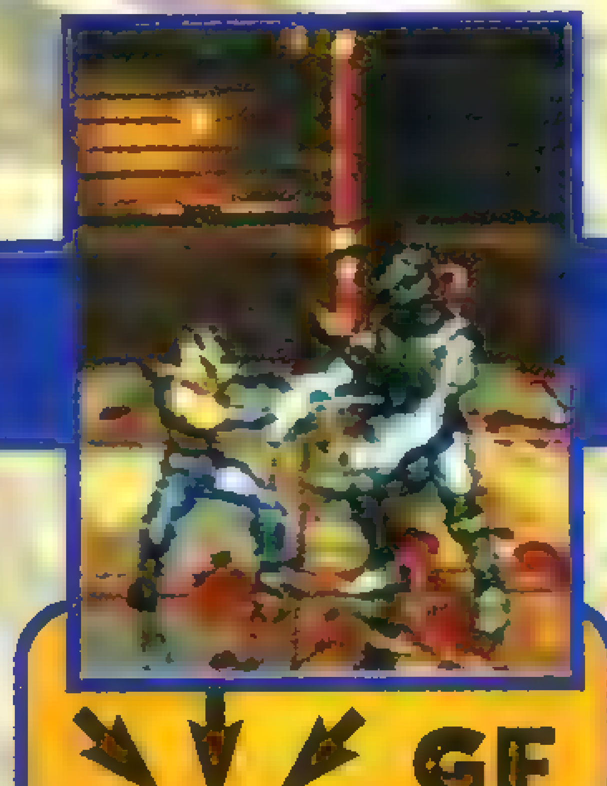
Seguramente te sorprende que hablemos de este arcaico juego, que muchos creen que ya agotó todos sus secretos y sorpresas. Pero aquí estamos otra vez con algo nuevo para desempolves tu cartucho y pruebes algunas cosas interesantes.







← PF



↘↓↙ GF





↘↓↙ PD



↘↓↙ PD



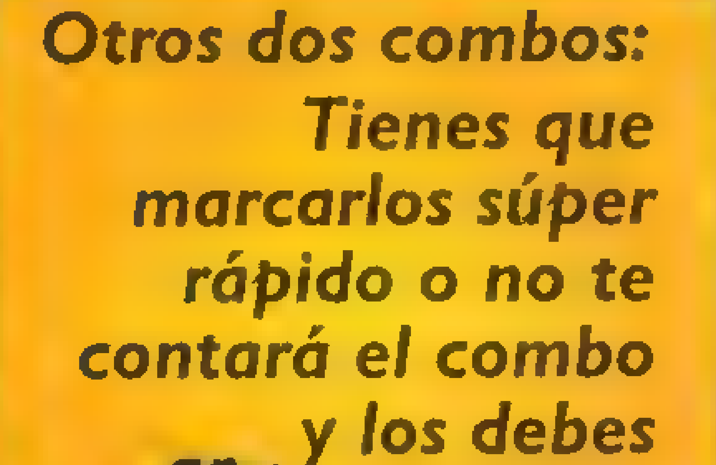
GF



→↓↘ GF

La última combinación no te la cuenta como combo, pero si la introduces correctamente, entran 3 golpes.
A la primera secuencia agrégale 2 golpes fuertes para que tengas un "triple" con 5 golpes.

Otros dos combos: Tienes que marcarlos súper rápido o no te contará el combo y los debes hacer saltando.

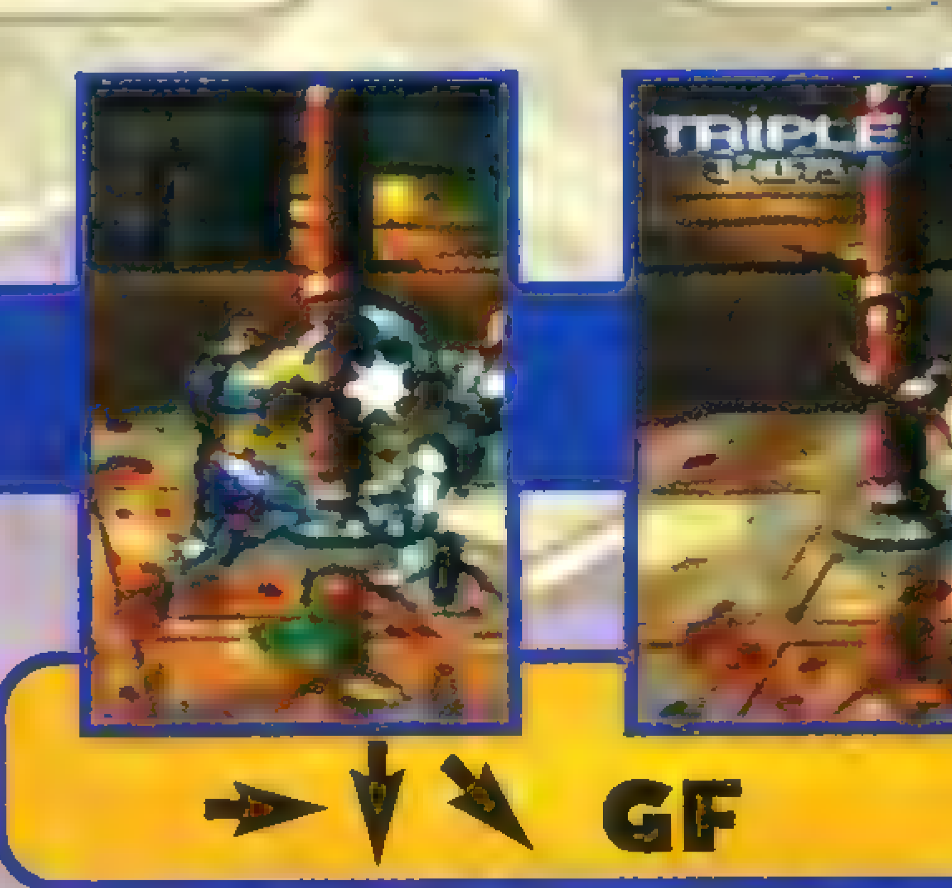




GF



PF



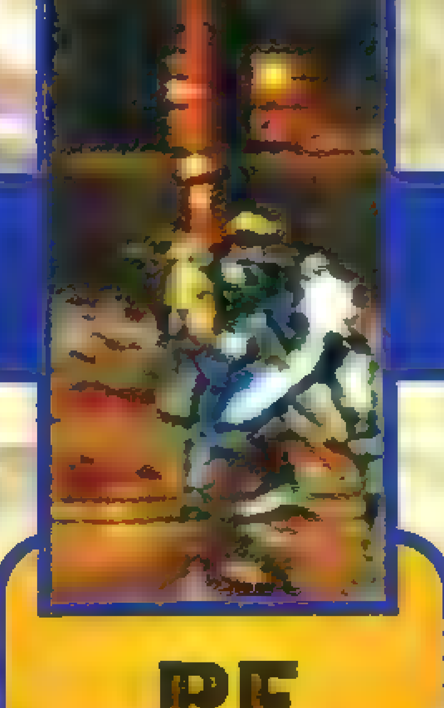


→↓↘ GF

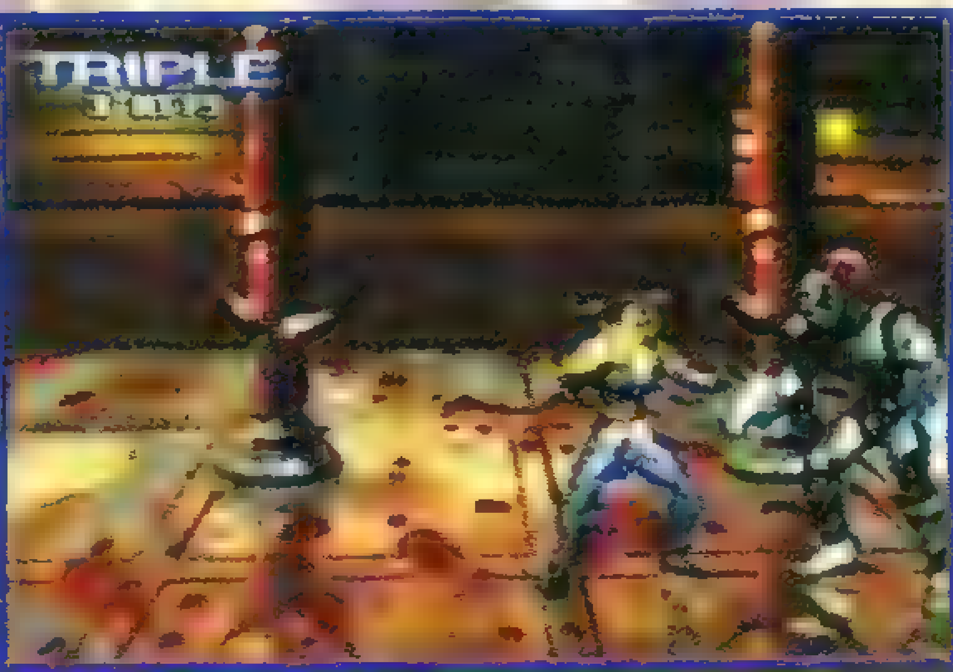




GF



PF



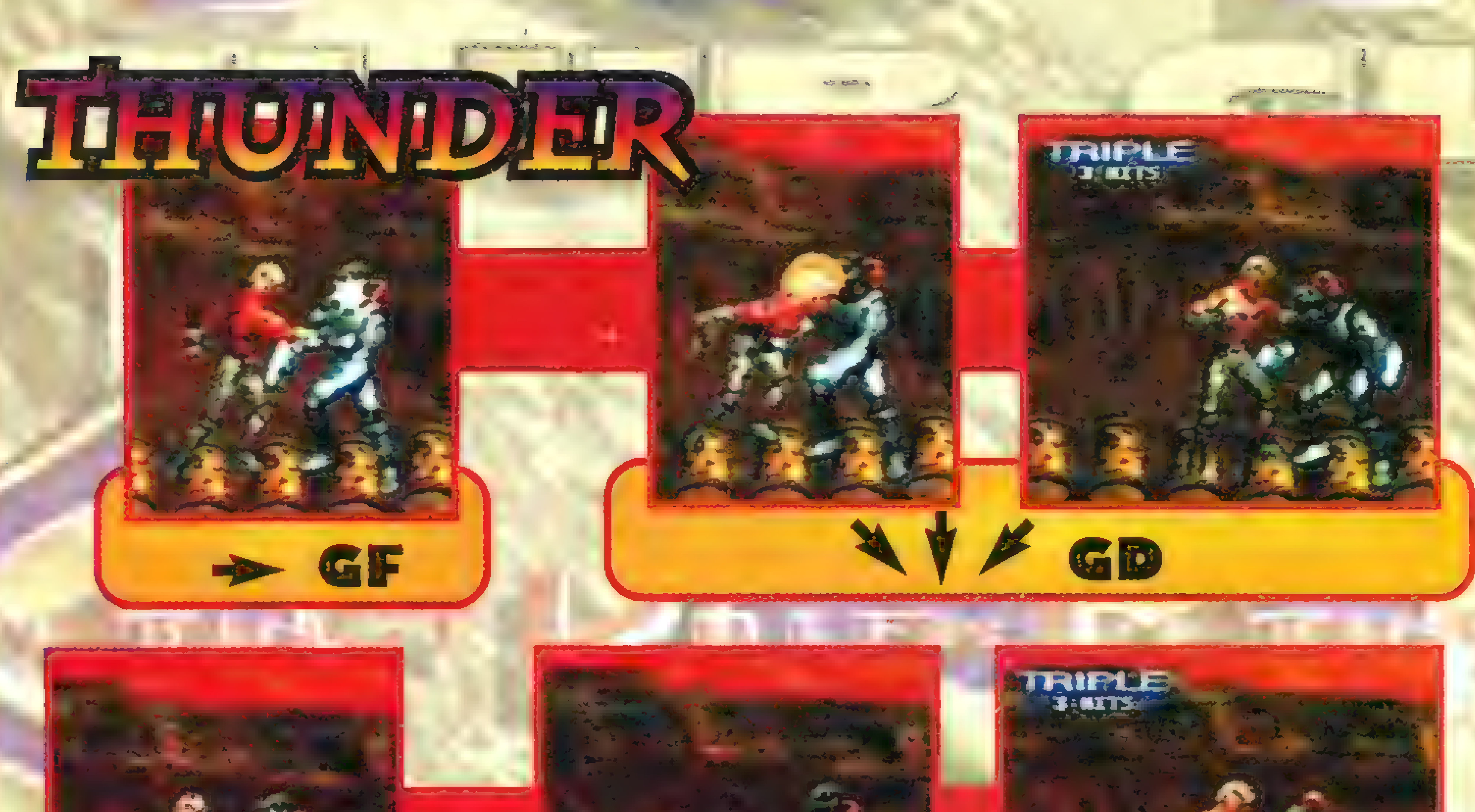


↓↘→ GF



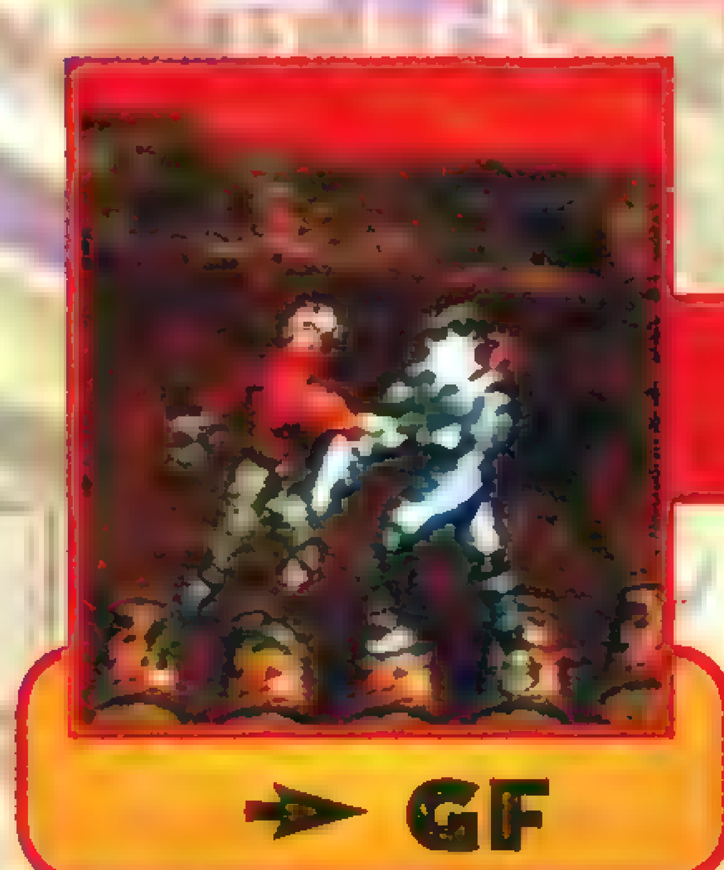
Los combos de Jago que empiezan saltando, los puedes probar con todos los personajes, el chiste es que tu combo (saltando) debe de tener ataques fuertes, de lo contrario puedes caer en la regla de los autodobles y así te los puedan romper.
La base de estos combos es: Empieza con GF, luego PF y termina tu combo con un poder que no sea END SPECIAL.

THUNDER



→ GF

↘ ↓ ↙ GD





→ GF

↓ ↘ → PD

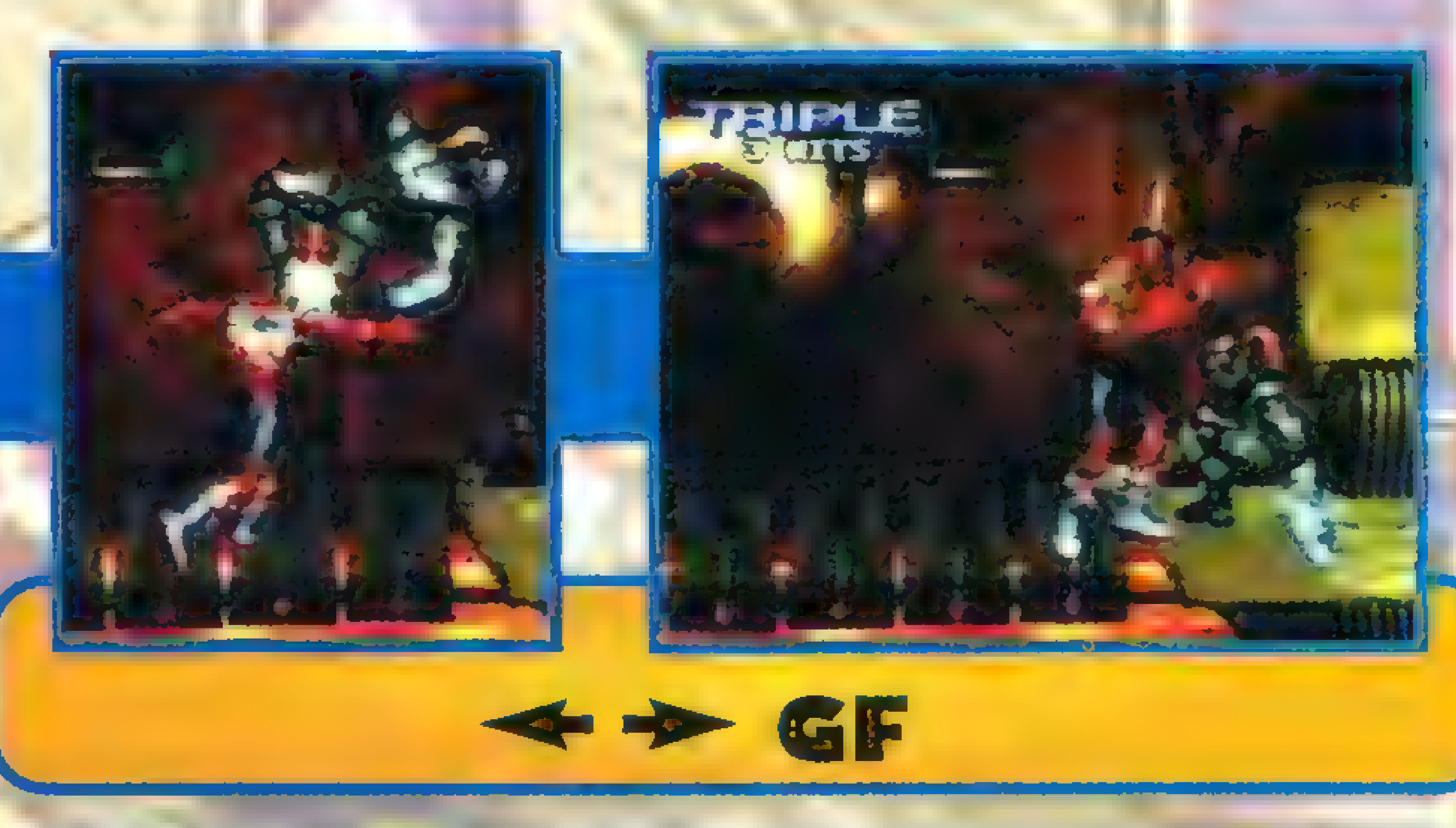
COMBO



← GF



← → PM



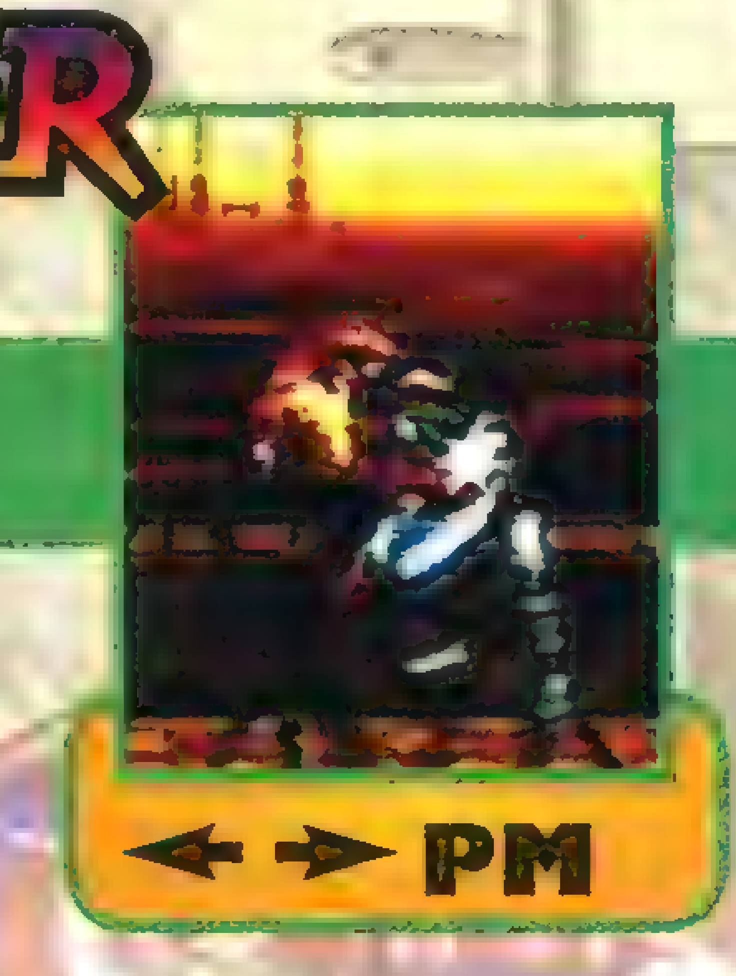
← → GF

Con el anterior, si haces un Breaker antes, te suman 2 golpes al combo.

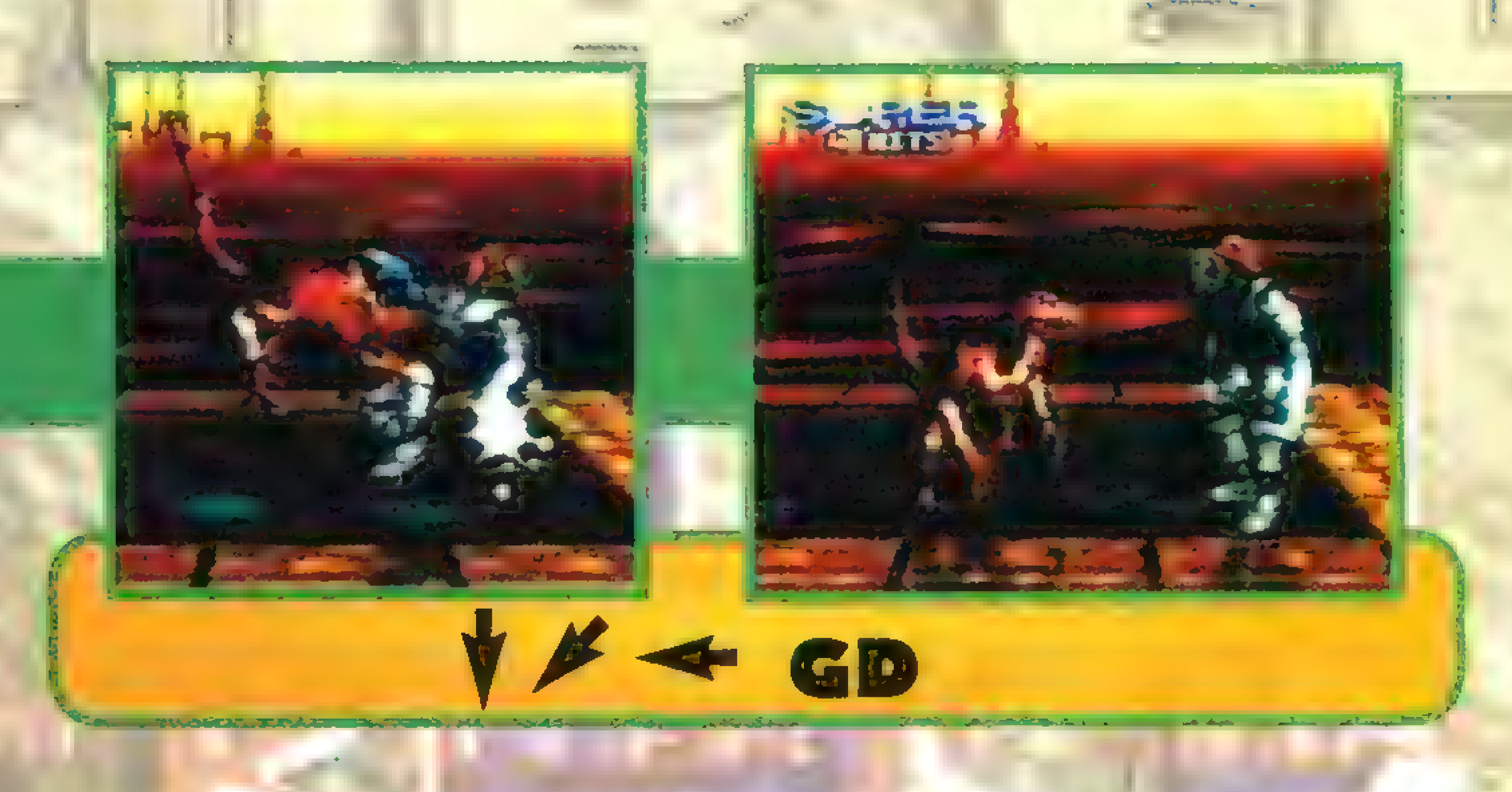
RIPTOR



← GF



← → PM



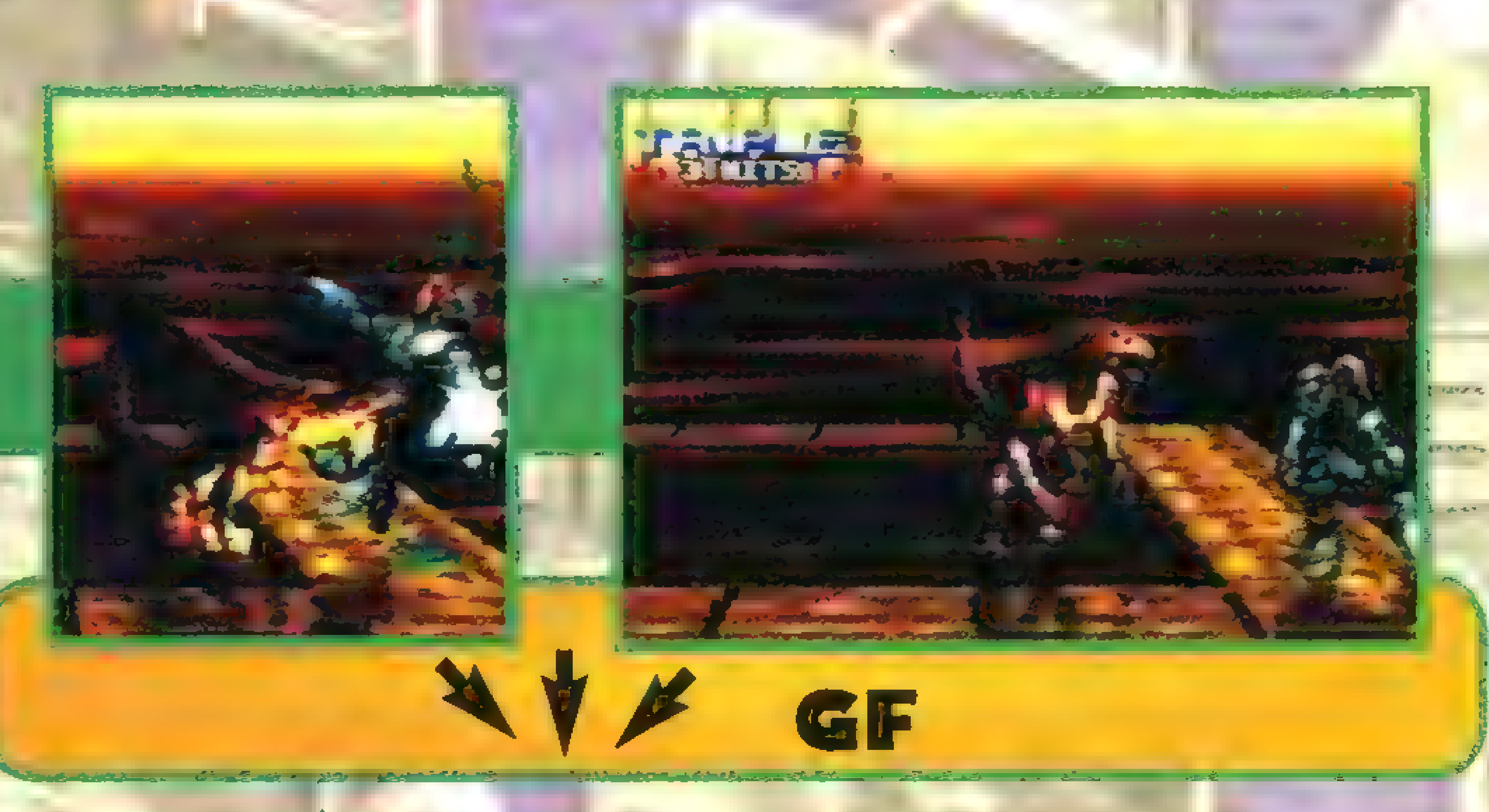
↓ ↙ ← GD



← GF



← → GF



↘ ↓ ↙ GF

FULGORE

→ PF

→ ↓ ↘ GD

← GF

←→ PF

→ ↓ ↘ GD

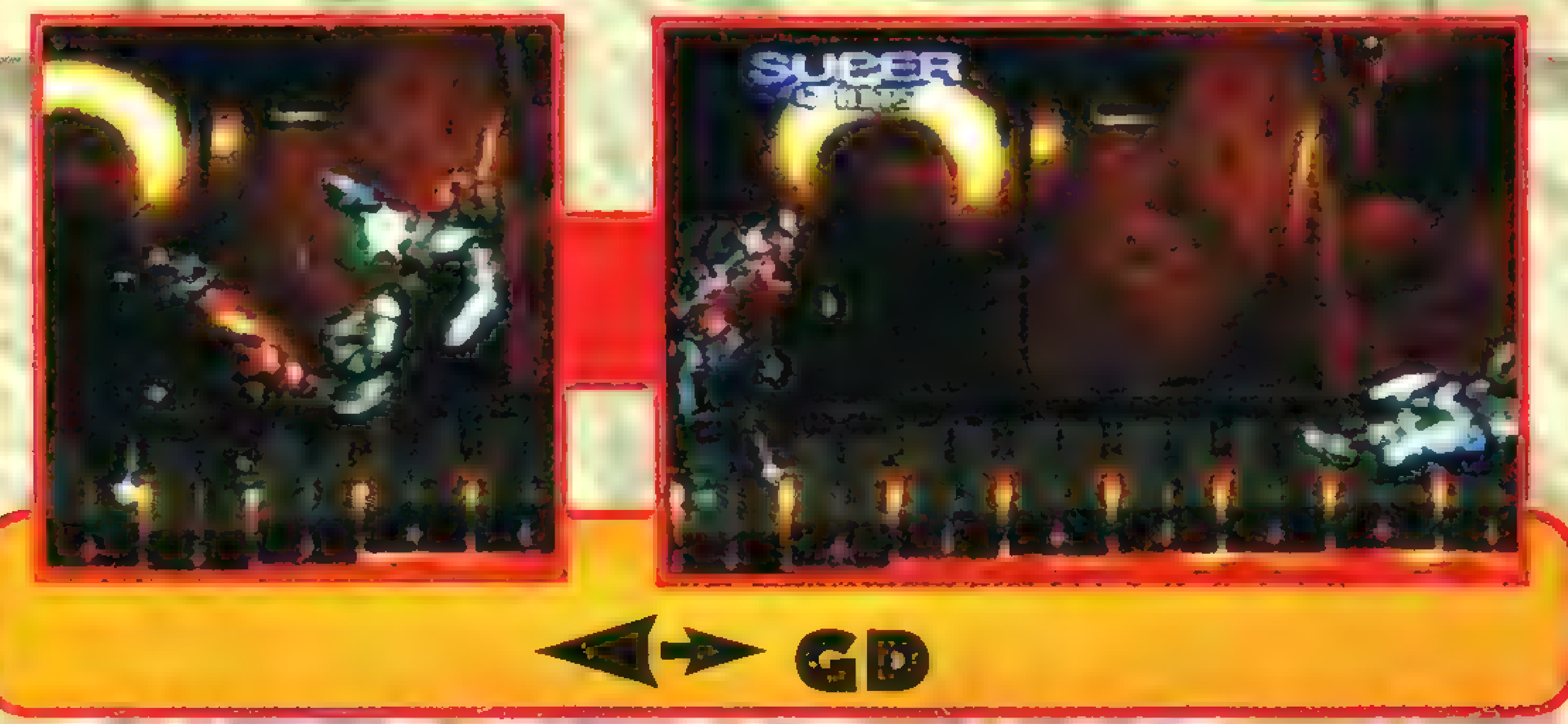
EYEDOL

← GM

↓ ↘ → GF

KILLER INSTINCT CLUB

Para este combo debes de estar en un extremo de la pantalla y el oponente del otro lado.



←→ GD

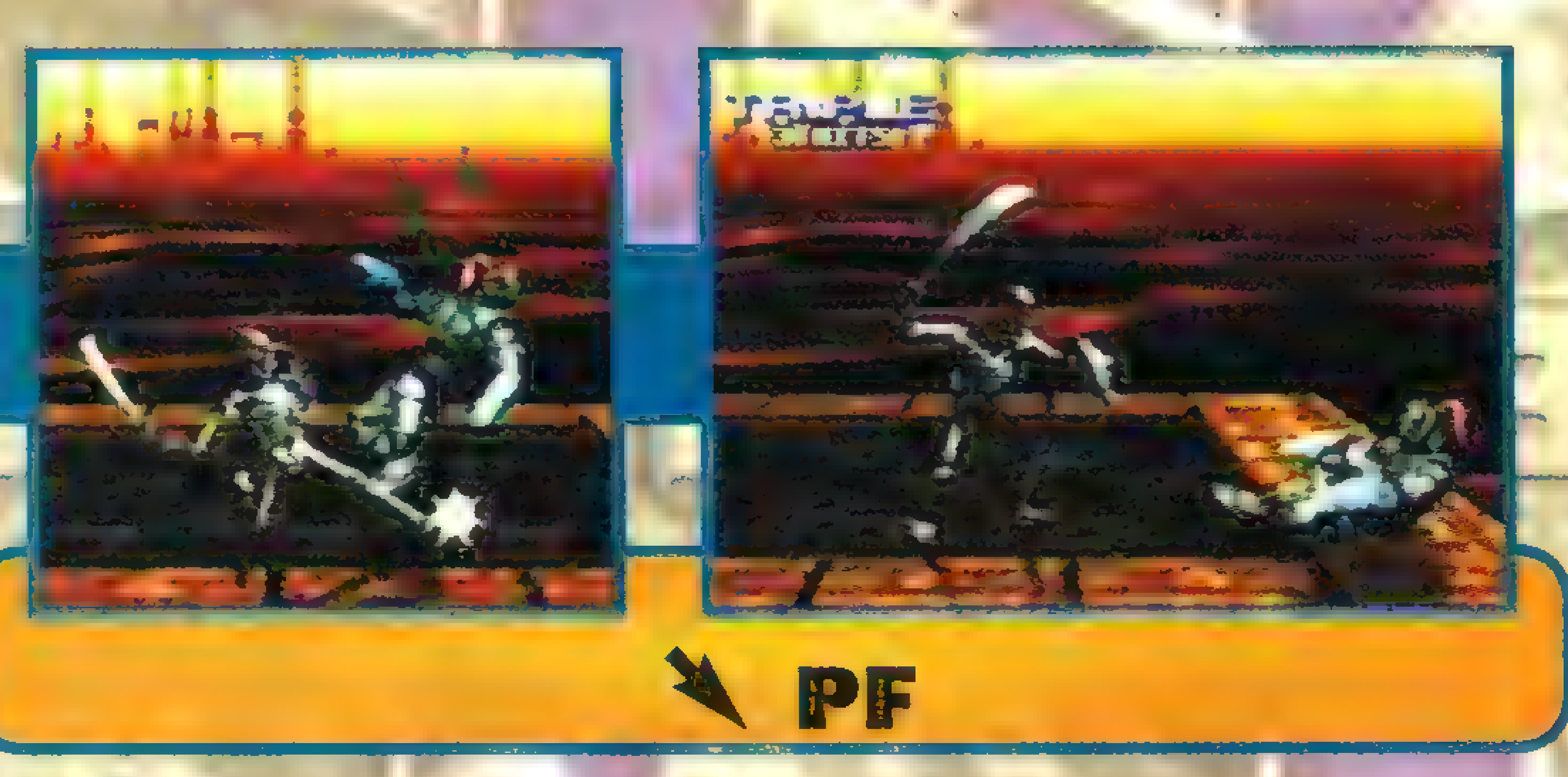
También puedes combinar golpe fuerte con golpe fuerte o patada fuerte con patada fuerte, pero debes ejecutarlos rápidamente o no te contará el combo.
Es hora de sacar del cajón tu KI y revisar tú mismo qué nuevos combos irrompibles logras encontrar.

SPINAL



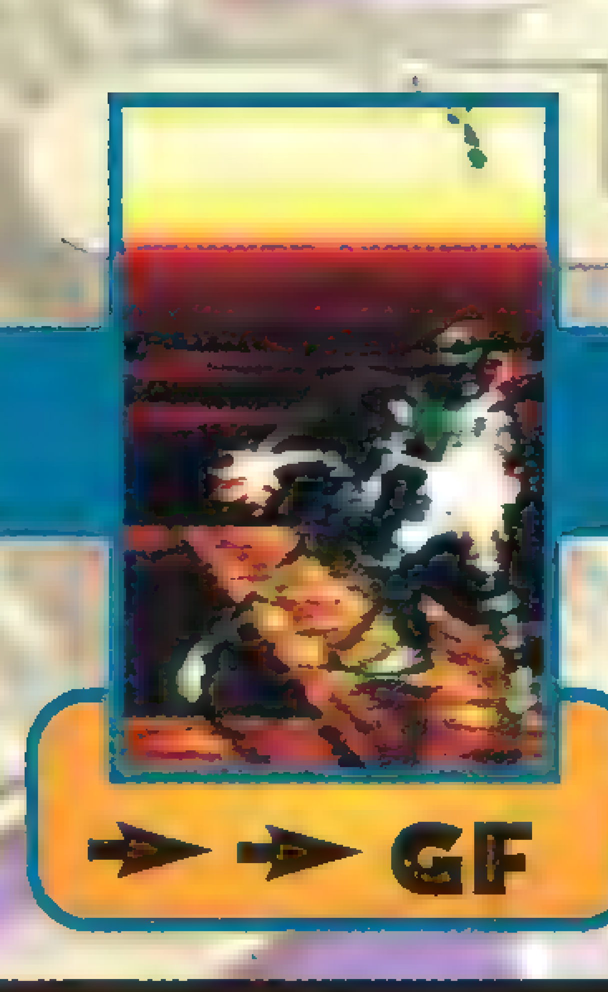
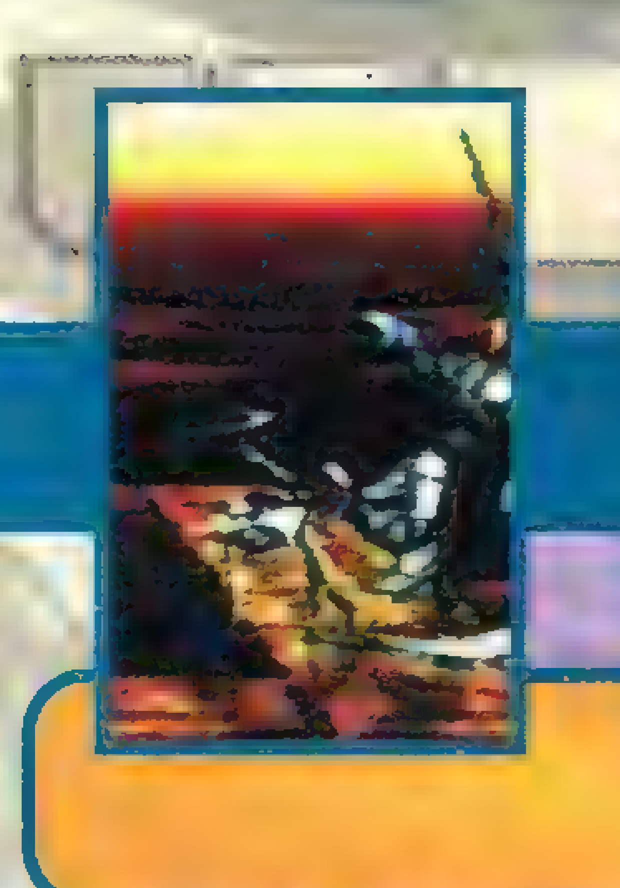
↓ GF

→ → GF



↘ PF




↓ GF — → → GF — ↓ GF

Estos combos son muy peculiares, hay muchas maneras de combinarlos, los puedes variar y en algunos casos, alargar. La cosa es que tomes en cuenta que no siempre se sigue la regla de los combos, por ejemplo, Riptor puede hacer un triple solamente con el golpe fuerte. Experimenta con cada personaje todas las cosas que se te ocurran, no importa lo locas que parezcan, recuerda que mientras más loco sea lo que intentes, mejores resultados obtendrás.

Ahora vamos con un truco con el temible Eyedol. Tú sabes que puedes lanzar tres bolas de fuego si marcas atrás y el golpe medio para cargar y después realizas el poder con golpe fuerte mientras Eyedol está dando patadas en el suelo. Pues bien, ¿podrás lanzar tres bolas sin estar golpeando el suelo? Si tu respuesta es no, mejor revisa cómo se logra esto: Tienen que empezar dos jugadores, cada uno con Eyedol y ambos deben marcar atrás y golpe medio para cargar el poder. Ahora, uno de los Eyedol lanzará las tres bolas, para tirar al otro, entonces el Eyedol que cayó debe de marcar el poder fuerte, así lanzará tres bolas sin estar golpeando el suelo. Es importante que el Eyedol que cayó, no marque ningún movimiento al pararse, ya que después no podrá marcar las 3 bolas a menos que marque atrás y golpe medio otra vez.

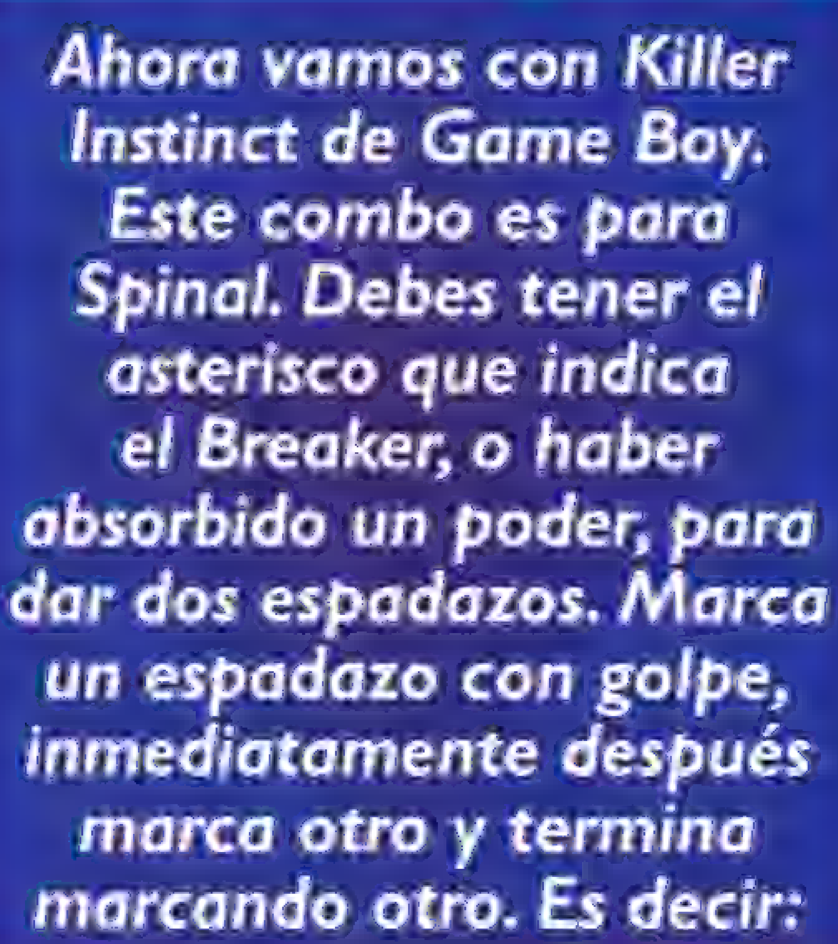


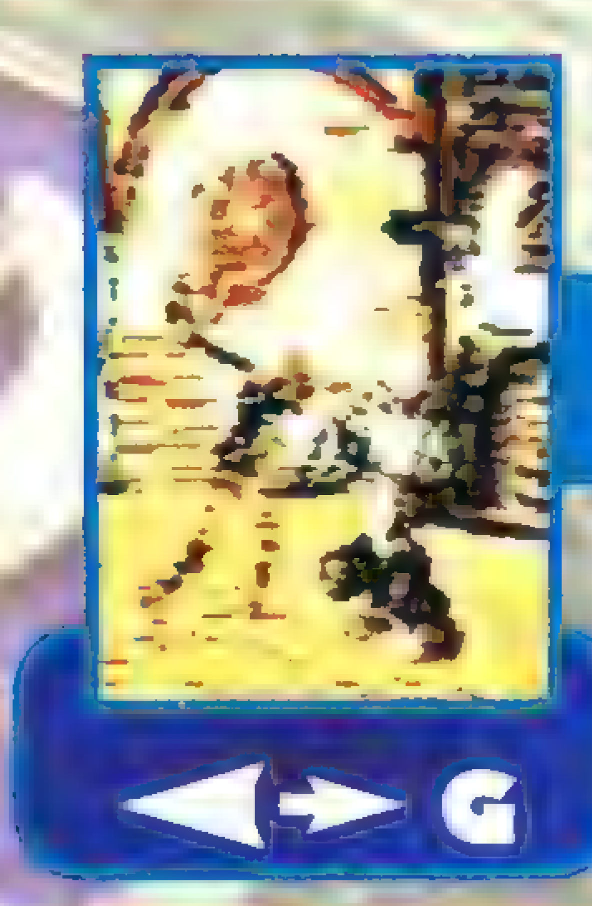






Ahora vamos con Killer Instinct de Game Boy. Este combo es para Spinal. Debes tener el asterisco que indica el Breaker, o haber absorbido un poder, para dar dos espadazos. Marca un espadazo con golpe, inmediatamente después marca otro y termina marcando otro. Es decir:







◄ → G — ◄ → G — ◄ → G

Esta jugada es algo difícil de dominar, pues debes regresar el control hacia atrás, inmediatamente después de marcar el primer espadazo y hacer lo mismo con el tercero (a veces puedes dar hasta 4 espadazos). Esta combinación no cuenta como combo, pero si lo marcas bien, es muy probable que dejes mareado a tu oponente. En esta jugada vemos que a Spinal no le importa obedecer las reglas con tal de derrotar a sus enemigos y comprobamos una vez más que si experimentas de todo, puedes desarrollar técnicas únicas.



MISCHIEF MAKERS



Este sencillo código te permitirá tener acceso a la pantalla del Sound Test. Por cierto, la música es bastante buena, pero seguramente nunca la habías apreciado bien por todos los ruidos y gritos que se oyen al estar jugando (si te gustan los gritos, también los podrás oir en esta pantalla). Para entrar a este menú, espera a que aparezca la pantalla con el nombre del juego y entonces ahí presiona y mantén los siguientes botones:



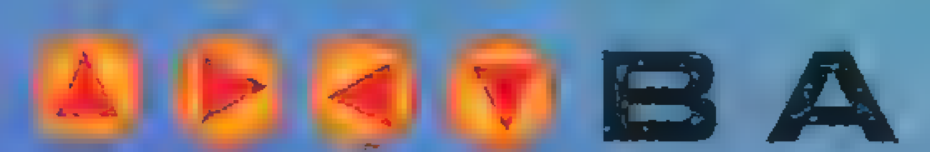


Con estos botones presionados, presiona entonces Start y si todo lo hiciste de manera correcta, entonces entrarás a la pantalla de Sound Test.



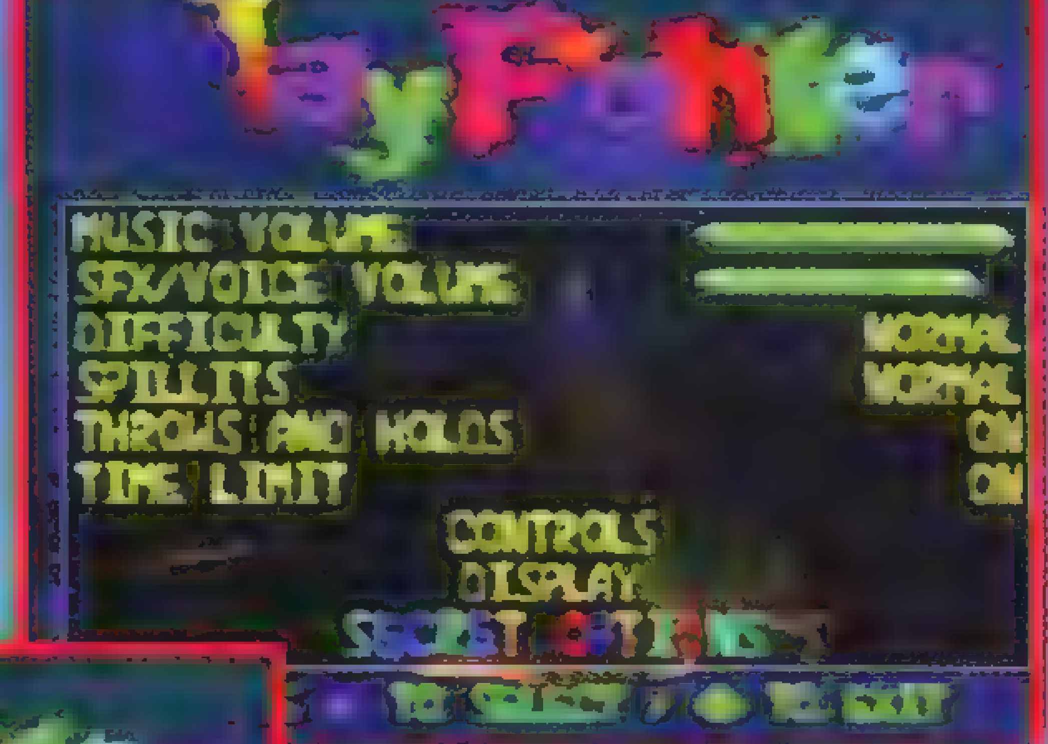


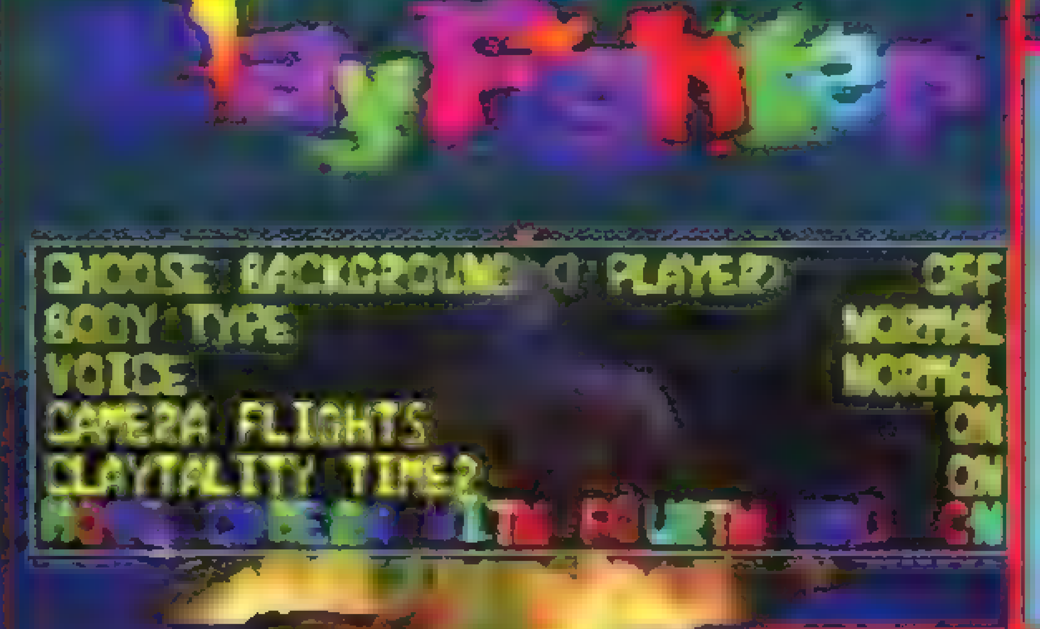
Ya dimos los códigos para poder elegir a los personajes secretos de este juego, pero no creas que son todos los trucos que existen, todavía hay un código que te permitirá entrar a un menú secreto. En la pantalla de selección de personaje presiona y mantén el botón **L**, ahora con este botón así, presiona los siguientes botones en secuencia:



Si lo haces bien escucharás un trueno como el que se oye cuando seleccionas a un personaje secreto.

Ahora, cuando vayas a la pantalla de opciones (te puedes salir del juego si presionas el botón **B** en la pantalla de selección), verás una





nueva opción de nombre "Secret Options". En esa pantalla encontrarás opciones bastante curiosas, como la de hacer a los enemigos enanos o gigantes, mantener la cámara fija, escoger el escenario en el modo de un jugador y varias cosas más.



SUPER MARIO KART

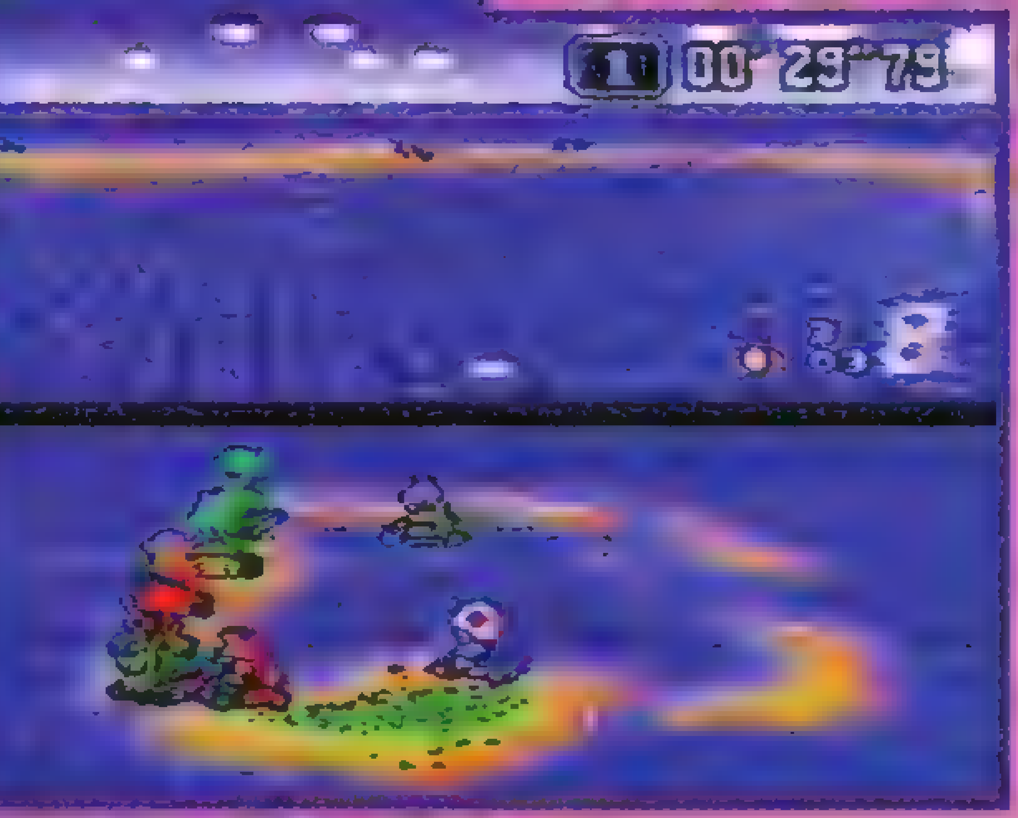




En Koopa Beach 1 (de Star Cup), al inicio de la carrera avanza hasta la mitad de la primera



curva y da una vuelta de 90 grados hacia la derecha **dirigiéndote al agua**. En la orilla, entre la parte baja y la profunda del



agua, **salta** y al hacer contacto con el agua, gira hacia la derecha de nuevo de manera que tengas enfrente



de ti la línea de salida. Conduce bajo el agua hacia la meta y cuando esté a punto de salir Lakitu para rescatarte, trata de **salir**

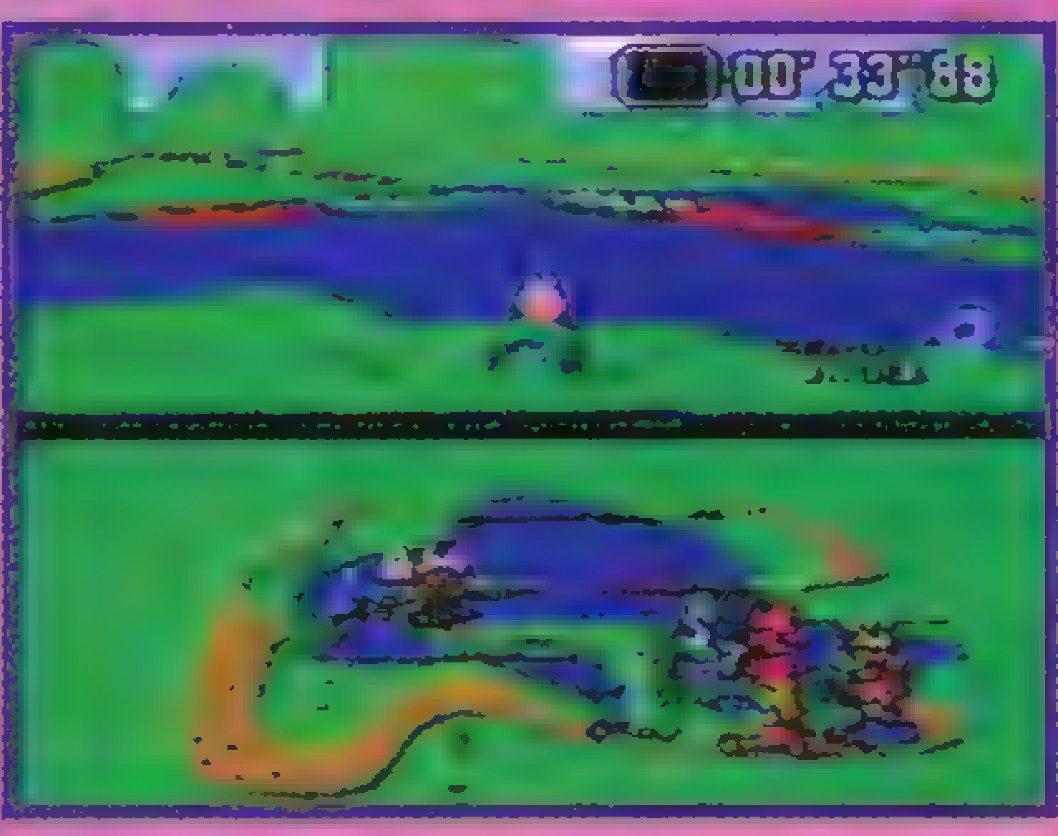


del agua por el lado derecho. Si lo haces bien, al salir del agua tendrás una vuelta más; podrás hacer esto **las veces que quieras**.

Algunas de las técnicas que se utilizan en Mario Kart 64 se pueden utilizar en este juego para sacar atajos.



En Donut Plains 3 (de Special Cup), toma un hongo y después del segundo puente (el que



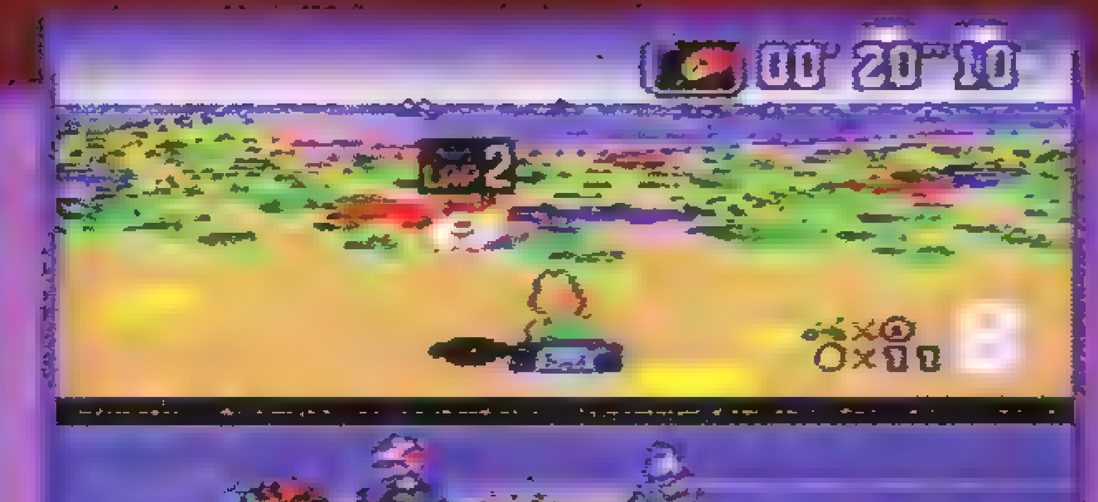
está roto), dirígete hacia el agua usando el hongo mientras todavía estás en tierra para que tomes velocidad y en



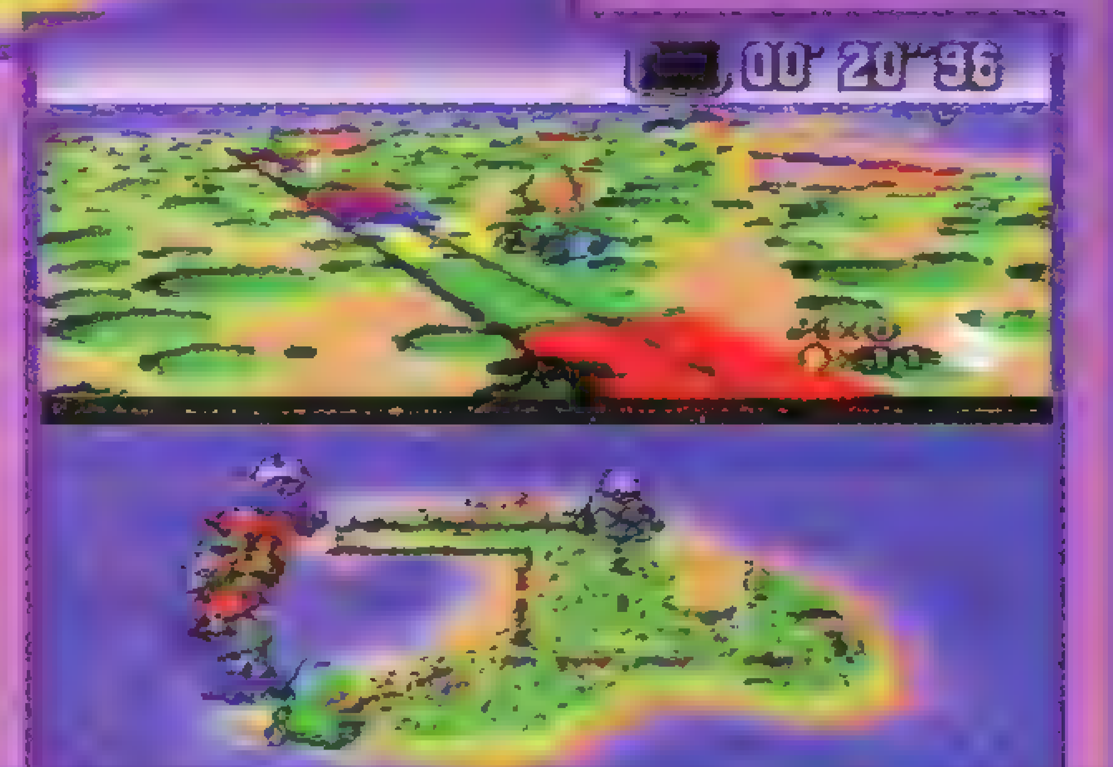
la orilla puedas saltar hacia la parte donde se juntan 2 bardas con cuadritos de colores. Si logras chocar en la



unión de estas 2 bardas podrás pasar del otro lado de ellas y caerás muy cerca de la meta.



En Koopa Beach 2 (de Special Cup) consigue una pluma y conduce al



final de la vuelta. Al pasar la meta y después de que te cuenten la vuelta, regresa y



utiliza la pluma como se ve en las fotos para que pases sobre la barda formada con cuadritos



de colores mientras estás dando la vuelta hacia la izquierda (como si quisieras pasarte del otro lado y al final te arrepintieras y decidieras salir). Si caíste del lado correcto (en la parte desde donde inicias la carrera), te tomarán una vuelta más.

Muchas gracias a todos los amigos que ayudaron en esta edición.



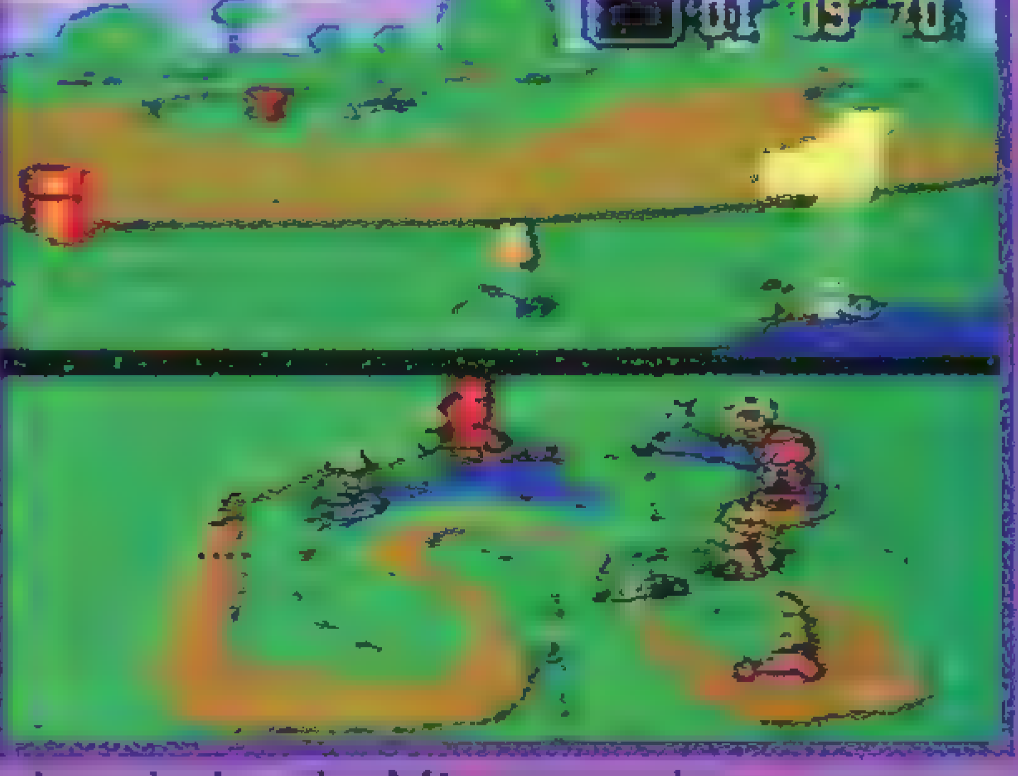


En Choco Mountain 2 (de Star Cup) ve por una pluma y al pasar la meta, da vuelta en "U" hacia la derecha de forma que te dirijas hacia la barda de la foto. Aquí tendrás que usar la pluma para pasar sobre la barda y después conducir hacia la pista, pasar por la meta y que te cuenten otra vuelta.



Este otro atajo se hace en Donut Plains 1 (de Mushroom Cup) y también aquí necesitarás un hongo.

Después de pasar la línea de salida, da vuelta hacia la derecha y conduce hacia la zona con agua

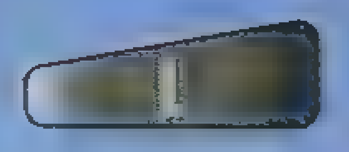
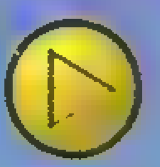


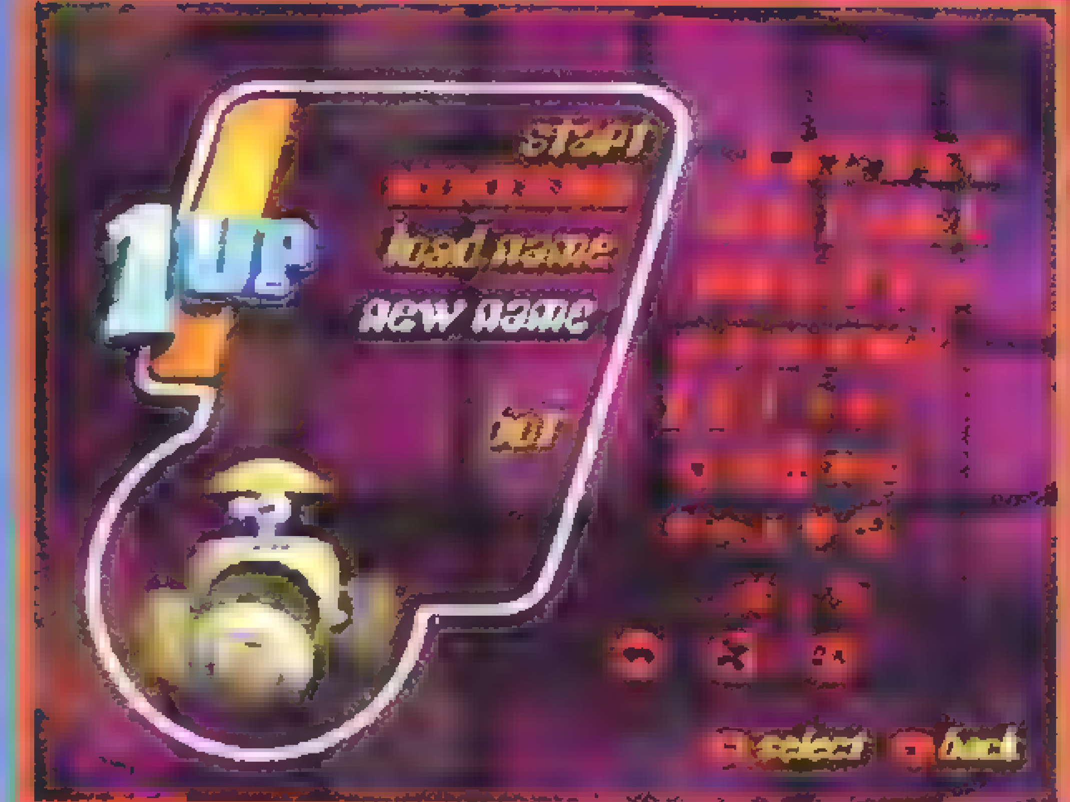
que apenas se alcanza a ver. Utiliza el hongo antes de entrar al agua para que con la velocidad y el salto que das al entrar a esta zona puedas saltar la barda. Mientras chocas con la barda presiona varias veces el botón L o R para saltar y puedas pasar del otro lado y caer cerca de la curva final.



Revisa los siguientes trucos para este juego, algunos son muy curiosos y otros bastante malos, pero ¿qué le vamos a hacer? ¡Tenemos que publicarlos todos!.

En la pantalla de "New Name", presiona juntos los siguientes botones en el control 1:



Si lo ejecutas de modo correcto, cambiarás los números por unos caracteres bastante raros, pero así le pondrás más variedad cuando pongas tu nombre. Con estos caracteres podrás accesar a algunos de los trucos que mencionaremos más adelante.



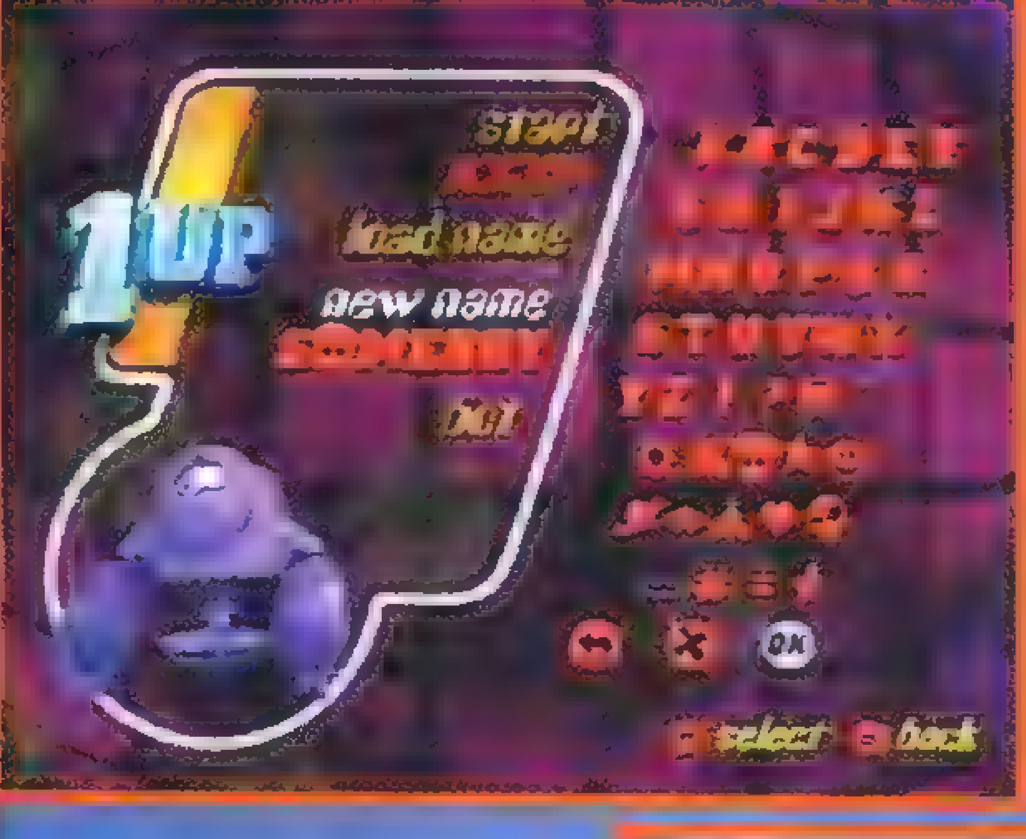
Escoge un archivo nuevo y como nombre pon la palabra "CREDITS" tal y como se ve en la primera foto, si lo haces bien entonces pasarás a la pantalla de los créditos del juego (¡es increíble ver que son más personas de los agradecimientos que los programadores mismos!).





Escoge un archivo nuevo y como nombre pon la palabra "LINES" tal y como se ve en la primera foto, esto te dará acceso a un juego que estaba escondido y en el que tienes que poner juntas 3 ó más líneas para hacerlas desaparecer. Si apagas tu cartucho, esta opción desaparecerá.



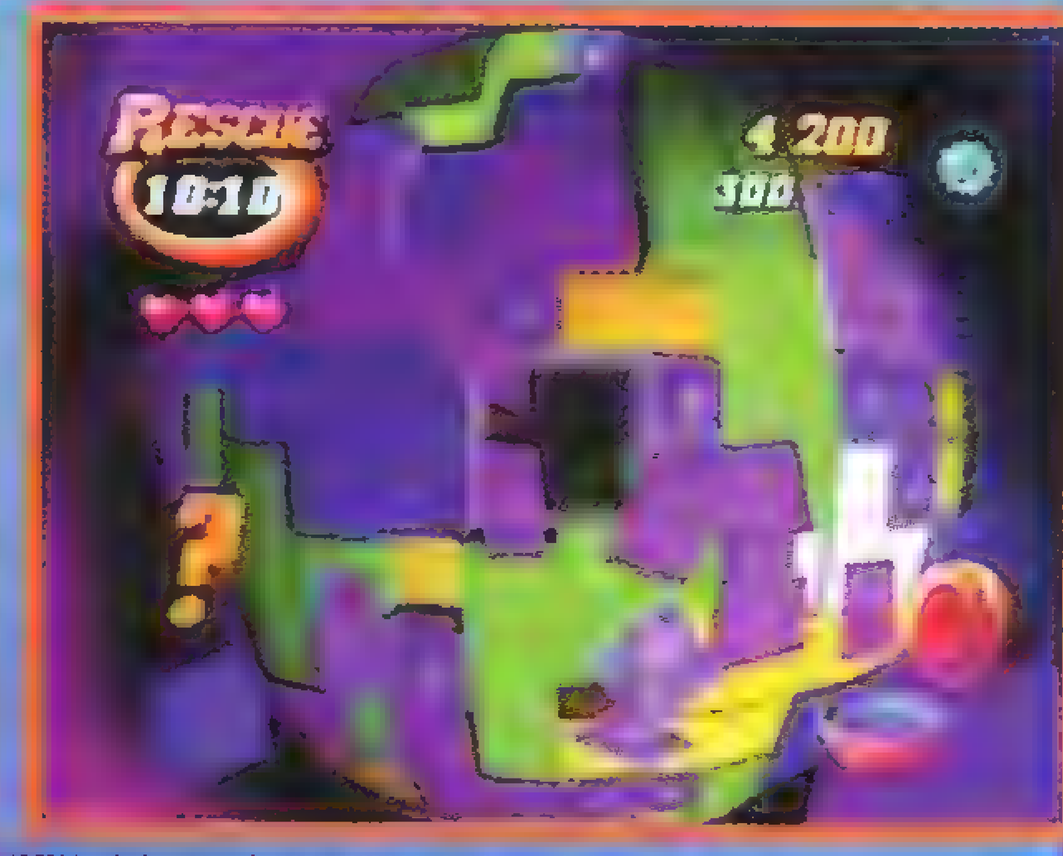


Escoge un archivo nuevo y pon el nombre como se ve en la primera foto. Después de eso ve a la pantalla de opciones y entra al Menú de Audio, ahí verás que aparecieron unos nuevos BGM que no se usaron en el juego y que realmente suenan como si se hubieran sacado del GB.





Escoge un archivo nuevo y pon el nombre como se ve en la primera foto (es toda la línea completa de abajo de los caracteres secretos). Al parecer no habrá pasado nada, pero elige cualquiera de los archivos y verás que puedes seleccionar cualquier nivel de Rescue, Hide+Seek, Puzzle, Vs. CPU y hasta Lines. Este truco se anulará cuando apagues tu N64.



CLUB Nintendo® RESPONDE

Queridos amigos de Club Nintendo, quisiera decirles que su revista es excelente, pero tengo una duda que necesito que me la contesten lo más pronto: ¿Qué juego me recomiendan, Star Wars - Shadows of the Empire, Star Fox 64 ó Top Gear Rally?.

SEBASTIAN PIZARRO
Chile

Tal y como lo hemos dicho ya en reiteradas oportunidades, es muy difícil poder recomendarte un juego en especial, ya que los gustos varían mucho entre todos nosotros. Además y tal como lo dices en tu carta estos juegos son grandiosos, por lo que la tarea se complica aún más y por si fuera poco, ninguno tiene nada que ver con el otro. Sólo debes dejarte guiar por tus verdaderos gustos, ya que si te gustan los juegos de carrera, elige Top Gear Rally, pero si te gusta más la guerra de las galaxias, entonces escoge Star Wars.

Ryo

Hola amigos. Hace tiempo que estoy tratando de terminar Super Mario 64 y me falta una estrella, que es del grupo de Castle Secret Star. Por favor, ¿me podrían ayudar con la solución a mi problema?.

PATRICIA ANDREA TRAVERSO
Argentina

Es increible como a pesar de llevar tanto tiempo en el mercado, este juego tenga a varios amigos y amigas intrigados en cómo poder conseguir la esrella número 120 (en este caso es la 120, ya que si tomas todas las demás y te falta otra, esa sería la 120).Pero bueno, la estrella que te falta es la de la pantalla de The Princess's Secret y para conseguirla, debes llegar a la meta en menos de 21 segundos (no te asustes, no es difícil), y ¡listo!, ya tendrás entonces las 120 estrellas ocultas de este gran juego para el Nintendo 64. Agradezco mucho tu carta.

Ryo

Amigos de Club Nintendo. Yo entiendo que con esto del Nintendo 64 ustedes deben esforzarse mucho para conseguir información al respecto pero, ¿Podrían darme alguna clave para el juego The Lion King?. Agradeciendo de antemano su ayuda, se despide

ANDRES GARAT DOREN
Chile

De todas maneras te puedo ayudar a conseguir algún truco para el entretenido juego The Lion King, claro que como no me especificaste para qué formato era, te facilitaré el truco para el Game Boy (si quieres el de Super Nintendo, escríbeme y te lo daré encantado): Para poder saltar de nivel, lo que debes hacer es poner pausa y ejecutar rápidamente y sin errores la siguiente secuencia B, A, A, B, A, A. Si lo hiciste bien, pasarás de inmediato al siguiente nivel del juego.

Ryo

¿Cómo está la mejor revista de videojuegos de la región de Sud-a mérica? Empezando con las consultas, respóndanme, por favor, las siguientes:

1.- En el juego King of Fighters 97, ¿Cómo saco a los personajes secretos ("Orochi" Leona, "Orochi" Iori)?

2.- Cuál es la dirección de Internet de las siguientes empresas de videojuegos SNK, CAPCOM, MIDWAY, KONAMI, TAITO y de otras empresas de videojuegos.

JUAN PABLO GONZALEZ BRAVO
Chile

Para seleccionar a Oroshi Leona mantén presionado START en la selección de personajes y luego presiona arriba, abajo, arriba, abajo, arriba, abajo, y después presiona las dos patadas a la vez. Para seleccionar a Oroshi Iori presiona y mantén presionado START, luego presiona izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha y luego presiona los dos combos a la vez. Con respecto a las direcciones, aquí las tienes:

SNK
http://www.snkc.co.jp/
CAPCOM
www.capcom.co.jp
MIDWAY
http://www.midway.com/
TAITO
http://www.taito.co.jp
KONAMI
http://www.konami.com

Ace

Hola amigos de Club Nintendo. Aparte de saludarlos, quisiera que me explicaran mejor cómo lograr (y en dónde) los "cheats" en Golden Eye 007 para Nintendo 64, pues aún no lo comprendo.

BERNARDO ERIC CLAUSEN
Argentina

Bueno amigo, los cheats del Golden Eye 007 son algo así como los "premios" que obtienes al completar las misiones en un cierto tiempo y con una cierta dificultad. Si lo logras podrás utilizar estos "cheats", pero existe un detalle, sólo los podrás usar en niveles que ya hayas completado ante-riormente, (de otra manera el juego se puede hacer muy fácil), bueno, para que no digas que soy malo te doy la siguiente tabla en la que te indico los tiempos y dificultad con que debes pasar cada nivel para obtener estos premios:

Nivel-Cheat-Difficultad-Time

1 Dam Paintball Mode Secret Agent 2:40
2 Facility Invincibility 00 Agent 2:05
3 Runway DK Mode Agent 5:00
4 Surface 2x Grenade Launcher Secret Agent 3:30
5 Bunker 2x Rocket Launcher 00 Agent 4:00
6 Silo Turbo Mode Agent 3:00
7 Frigate No Radar (Multi) Secret Agent 4:30
8 Surface2 Tiny Bond 00 Agent 4:15
9 Bunker2 2x Throwing Knives Agent 1:30
10 Statue Fast Animation Secret Agent 3:15
11 Archives Invisibility 00 Agent 1:20
12 Streets Enemy Rockets Agent 1:45
13 Depot Slow Animation Secret Agent 1:40
14Train Silver PP7 00 Agent 5:25
15 Jungle 2x Hunting Knives Agent 3:45
16 Control Infinite Ammo Secret Agent 10:00
17 Caverns 2x RC-P90s 00 Agent 9:30
18 Cradle Gold PP7 Agent 2:15
19 Aztec 2x Lasers Secret Agent 9:00
20 Egyptian All Guns 00 Agent 6:00

Espero que te sirva esta tabla, pues me costó bastante diseñarla.

Ace

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA CHILE S.A.
REYES LAVALLE Nº 3194
SANTIAGO - CHILE

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

CONTINUAREMOS CON EL REPORTE AL
NINTENDO SPACE WORLD '97
CON TITULOS COMO:

- MARIO RPG 2
- SIM CITY 64 DD
- SNOWBOARDING

ADEMÁS...

MADDEN 64 VS NFL QUATERBACK CLUB 98

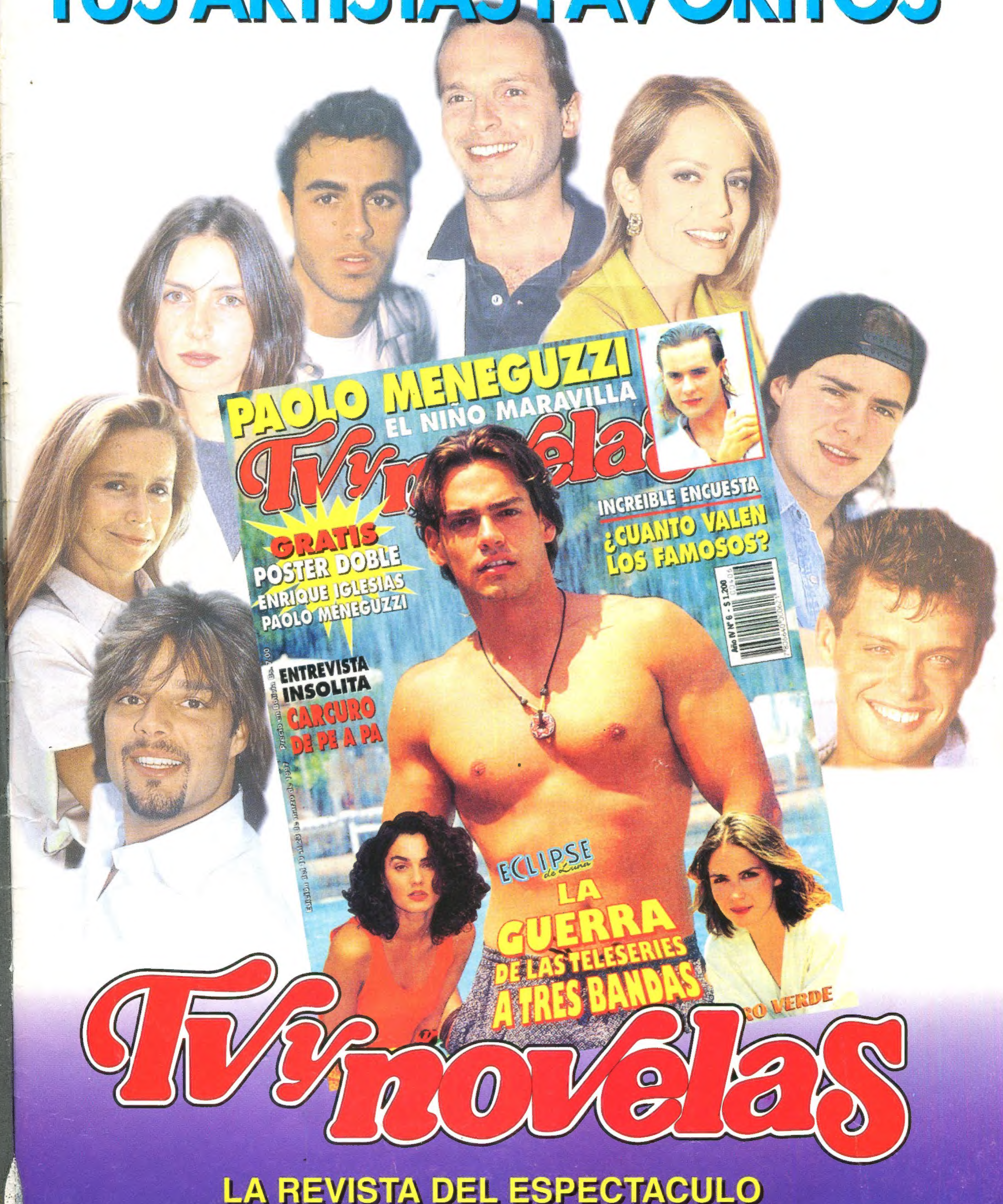
FIFA 98



Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., EXTRA, TIPS,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES

TODOS LOS SECRETOS DE TUS ARTISTAS FAVORITOS



TVy novelas

LA REVISTA DEL ESPECTACULO

Una publicación de Editorial Televisa



Busca en los sobres de Sprim y Sprim Diet, la ficha ganadora que viene en el interior y gana premios de película.

PROMOCION VALIDA HASTA EL 28 DE FEBRERO DE 1998